NINTENDO 3DS

ENTRE NA NOVA DIMENSÃO DOS GAMES!

Nintendo® World

Official Nintendo Seal

GUIA NINTENDO 3DS

OS RECURSOS, OS JOGOS, OS BASTIDORES E AS EXPECTATIVAS SOBRE O PORTÁTIL

NINTENDOWORLD.UOL.COM.BR

DETONADO

ENCONTRE TODAS AS PEÇAS DE QUEBRA-CABEÇA DE DONKEY KONG COUNTRY™ RETURNS

PREVIEWS E REVIEWS

OKAMIDEN, MONSTER TALE, MARIO™ SPORTS MIX
DRAGON QUEST™ VI: REALMS OF REVELATION

Nº 143 R$ 9,90





1. O parcelamento em até 12x sem juros é válido somente para alguns produtos pagos no Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima na loja. 2. O desconto de 5% é cumulativo e válido somente para pagam profissional, estudantil e/ ou associação conveniada à Saraiva (exemplo: OAB, Cartão Educador, vale-livro, etc.).Consulte demais categorias nas lojas.



ADQUIRA SEU CONVITE EXCLUSIVAMENTE COM A REVISTA OFICIAL DO EVENTO NA SARAIVA E NAS BANCAS DA GRANDE SÃO PAULO E REGIÃO

Saiba mais sobre o convite em
www.gameworld.com.br/convite

FEIRA GAMEWORLD 2011

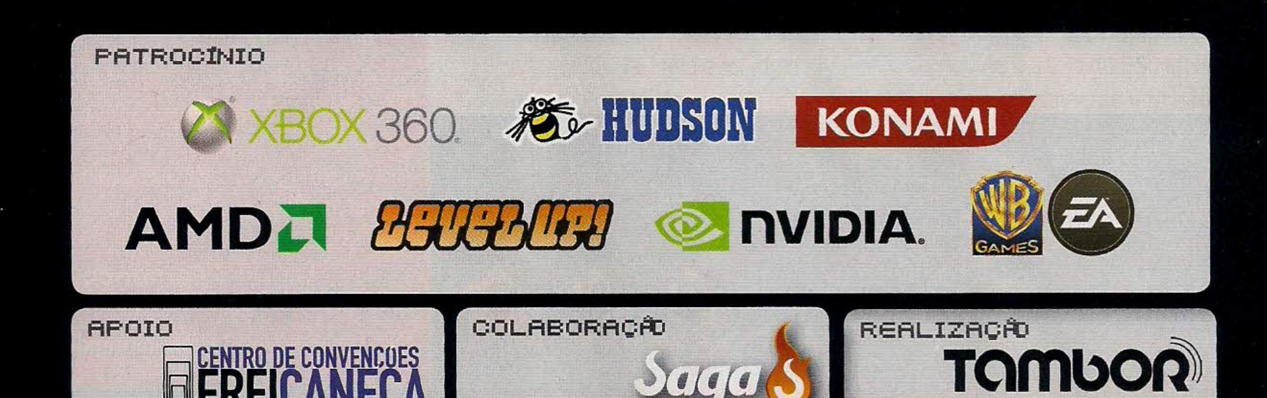
12 e 13/3/2011 - Aberto ao público. Venha se divertir com as novidades das maiores empresas do setor. Horário: das 10h às 20h

GAMEWORLD BUSINESS

11/3/2011 - Evento fechado. Encontro exclusivo para profissionais do mercado de games, marketing e publicidade.
Saiba como participar acessando o site
www.gameworld.com.br/gwbusiness

7º TROFÉU GAMEWORLD

11/3/2011 - Evento fechado. Cerimônia de entrega do Troféu Gameworld para os melhores do ano. Aproveite e dê seu voto em
www.gameworld.com.br



SUMÁRIO



CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

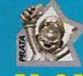
Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



6,5 - 7,0



7,5 - 8,5



9,0 - 10

EDITORIAL

UIA, FUNCIONA MESMO!

A fascinação causada pelos efeitos tridimensionais não é nova. Nos anos 1950, assistir a filmes em 3D com aqueles imensos óculos quadrados já era quase uma rotina. Mas a verdade é que o cinema 3D nunca foi o sucesso que se imaginava. Hollywood precisou de uma ajudinha do mundo dos videogames para trazer a tecnologia tridimensional de volta às manchetes. E o Nintendo 3DS está aí para mostrar que o 3D chegou para ficar e para revolucionar os jogos eletrônicos.

E ele funciona, caro leitor, funciona mesmo, exatamente como a gente imaginava! O 3DS já é uma realidade, consegue reproduzir o efeito tridimensional em um videogame portátil sem a necessidade de óculos. Assim como foi com os controles de movimentos, outra vez a Nintendo sai na frente apresentando um produto pronto e bem acabado, não um protótipo lançado às pressas para tirar o foco da concorrência. E ele chega com diversos títulos prontinhos para o mercado.

É óbvio que a **Nintendo World** não poderia ficar de fora e preparamos nesta edição um especial para você saber tudo sobre o 3DS. Fomos a Nova York acompanhar de perto o lançamento, vimos o aparelho funcionando em primeira mão e trazemos todos os detalhes do revolucionário portátil da Nintendo. Você não pode perder esse especial.

E nós, brasileiros, não fomos esquecidos nesta história. O 3DS chega em clima de globalização mesmo, pois você pode comprar o aparelho nos Estados Unidos e habilitá-lo para o português do Brasil. Não haverá nenhum empecilho para quem não domina a língua inglesa.

Para completar esta edição tão cheia de novidades, nosso detonado deste mês é do gorilão mais divertido do mundo. Sim, você vai saber todos os segredos para zerar *Donkey Kong Country Returns*. Já pensou nosso gorilão saltando na tela em três dimensões? Nós já pensamos. Uia, funciona mesmo!

> Fernando Souza Filho
Editor-Chefe
redacao@nintendoworld.com.br

EQUIPE NINTENDO WORLD

Quem fez a sua revista favorita neste mês!



ÁNDRE ONOFRE

André Onofre parou TUDO e começou a jogar *Golden Sun: Dark Dawn*. E, quando dá, está babando pelo *Ocarina of Time* do 3DS.



CARLOS OLIVEIRA

Carlos revirou arquivos poeirentos, desbravou links quebrados e assistiu a vídeos obscuros para revelar a história do pouco lembrado Famicom 3D System.



DANI IANNI

Passou a comer tranqueiras de tão ansiosa que ficou com as novidades: louca pra ver de perto o 3DS de perto e o GameWorld chegando na área... Corre banza!



FERNANDO SOUZA FILHO

Quase ficou vesgo com as novidades prometidas para o Nintendo 3DS e já sonha em ver a Samus em três dimensões... Huuummm...



GERALDO JUNO CECILIO

Após jogar antecipadamente seu Nintendo 3DS ao lado de Shigeru Miyamoto, Juno acordou e descobriu que tem a incrível habilidade de enxergar seus sonhos em três dimensões.



IGOR ANDRADE

Atravessou a terceira dimensão dos games e ficou bem feliz com o que viu.



LILO MOON

Esse mês Lilo Moon deseja arranjar um ventilador portátil para enfrentar o calor que está fazendo.



LUCAS PATRICIO

Lucas se mudou para a capital de São Paulo e agora está vendendo salgadinhos fritos para comprar o 3DS.



LUIS ANDION

O melhor jogo indie de todos os tempos refeito especialmente para o 3DS. NGQuem?



LUIS AMARAL

Agarrou com unhas e dentes a oportunidade do seu primeiro review. Apaixonado por SNES, GameCube e DS, passa suas horas adestrando, sem sucesso, seu porquinho da Índia, o Rivellino.



MANO FAIXA PRETA

Depois de jogar *Faceball 2000*, Mano desistiu dos games para sempre. Vinte minutos depois, ele mudou de idéia e foi jogar *Disney Epic Mickey*.



RAFAEL NEVES

Imerso nos tiroteios de *GoldenEye* e caçadas online de *Monster Hunter Tri* no Wii, além de reviver os clássicos da infância no Virtual Console.



PAULA ROMANO

Nossa repórter viajou para Nova York, testou o 3DS e conheceu a loja da Nintendo no Rockefeller Center. Precisa dizer que ela está feliz?



RICARDO SYOZI

Entre partidas de Mario Sports Mix com os amigos e partidas online em GoldenEye, Ricardo ficou muito feliz em saber que sua banda favorita, o Deftones, virá tocar novamente no Brasil. Quem vai com ele?



SÉRGIO ESTRELLA

Seguindo com a participação do *Nintendo Blast* na **NW**, junto do Rafael Neves, rendeu-se ao charme e truques de *Ghost Trick* no DS.



THAIS PIOVESAN

Enquanto espera março chegar, Thais faz testes experimentais duvidosos envolvendo óculos de papelão, papel celofane e a tela do DSi, atividade carinhosamente intitulada de "ansiedade pré-3DS".

HotShots

Notícias, novidades, boatos e tudo mais que rola no universo Nintendo

A NINTENDO NO GAMEWORLD

Você já sabe. O maior evento de games do país está chegando. Organizado pela Tambor Digital, que edita a **Nintendo World**, o GameWorld reúne as maiores e melhores empresas do mundo do mercado de jogos eletrônicos. E, sim, a Nintendo estará no GameWorld com várias atrações. Nós da redação estaremos por lá e esperamos sua visita. Saiba sobre o evento, realizado no Centro de Convenções Frei Caneca, em São Paulo, e que abrirá ao público nos dias 12 e 13 (sábado e domingo), no site www.gameworld.com.br

GAME WORLD 2011

OS GAMES DA NINTENDO QUE MAIS BOMBARAM NAS LOJAS DO BRASIL EM JANEIRO

Wii

Super Mario All-Stars
Mario Kart Wii (jogo + volante)
New Super Mario Bros. Wii
Disney Epic Mickey
Wii Play (jogo + Wii remote)
Donkey Kong Country Returns
Wii Party
Fling Smash (+ Wii Remote Plus)
Super Mario Galaxy 2
Call of Duty: Black Ops

NINTENDO DS

Mario vs. Donkey Kong: Mini-land Mayhem!
New Super Mario Bros.
Mario Kart DS
Mario & Luigi: Bowser's Inside Story
Pokémon Platinum
Pokémon SoulSilver (jogo + pedômetro)
New Super Mario Bros.
Pokémon HeartGold (jogo + pedômetro)
Mario Party DS
Picross 3D

ZELDA: 25 ANOS

Pensou que nós íamos esquecer da data tão especial? É claro que não. Lançado para o Famicom, o primeiro game de Link está completando 25 anos em fevereiro. Hyrule deve estar em festa e nós também, pois, em pouco tempo, ganharemos dois grandes presentes: o remake de *The Legend of Zelda: Ocarina of time* para Nintendo 3DS e o novo *The Legend of Zelda: Skyward Sword* para o Wii.



A BOLOTA INCANSÁVEL

A Nintendo não perde tempo. *Kirby's Epic Yarn* fez tanto sucesso quando saiu no último semestre de 2010 que um próximo jogo da bolota rosada acabou de ser confirmado!

A Big N fez duas revelações a respeito do game: será desenvolvido mais uma vez pela HAL Laboratory, e volta ao estilo clássico. Kirby volta a engolir seus inimigos para absorver seus poderes, voa por aí montado em uma estrela e deve ultrapassar alguns cenários labirínticos da mesma forma que nos acostumamos a ver e a adorar.

DONKEY KONG MÓVEL

Um carro bem diferente tem andando pelas ruas de São Paulo. Ele foi envelopado pela Nintendo, ou seja, adesivado com a arte gráfica do game *Donkey Kong Country Returns* para divulgar o novo game do nosso gorilão. Quem tiver a sorte de encontrá-lo, geralmente ele fica na frente de escolas ou em parques, pode testar o jogo. Sim, há uma TV de LCD e um Wii no porta-malas do veículo.



NOVIDADE: NINTENDO WI-FI CONNECTION

A partir desta edição haverá um novo quesito no box informativo dos reviews da **Nintendo World**. Além de você saber qual é produtora, o tipo de game e o número de jogadores, informaremos se o título tem suporte ou não à rede online de jogadores da Nintendo, a Nintendo Wi-Fi Connection (NWFC). É por meio dela que você pode batalhar em *Pokémon* ou disputar corridas em *Mario Kart* com seus amigos e em qualquer lugar do mundo.

O FIM DE GUITAR HERO

A notícia pegou todo mundo de surpresa. *Guitar Hero* deixará de existir. De acordo com sua produtora, a franquia não tem mais um público fiel que faça com que novos títulos sejam produzidos. É uma pena. em qualquer lugar do mundo.

QUESTIOMARIO

YOSHI É DINOSSAURO OU TARTARUGA?

Há até sites na internet que se dedicam a falar sobre o assunto, mas Shigeru Miyamoto acabou com todas as dúvidas em um depoimento ao livro que acompanha o relançamento da coletânea *Super Mario All-Stars* para o Wii. Yoshi é um dinossauro, mas quando foi concebido como uma tartaruga! Isso explica o casco vermelho nas costas, que foi deixado no animal de propósito, mesmo após a mudança.



TOP JOGOS

OS GAMES MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

1 *Ace Attorney Investigations 2* (DS)
2 *Dragon Ball Kai* (DS)
3 *The Last Story* (Wii)
4 *Donkey Kong Country Returns* (Wii)
5 *Pokémon Black & White* (DS)

THE BEST

GAMES MAIS VENDIDOS NOS EUA

1 *Call of Duty: Black Ops* (Wii/DS)
2 *Just Dance 2* (Wii)
3 *Michael Jackson The Experience* (Wii/DS)

THE BEST

GAMES MAIS JOGADOS PELA REDAÇÃO EM FEVEREIRO

1 *Mario Sports Mix* (Wii)
2 *Dragon Quest VI: Realms of Revelation* (DS)
3 *Donkey Kong Country Returns* (Wii)
4 *Plants vs. Zombies* (DS)
5 *Dance Dance Revolution* (Wii)

IMPERDÍVEIS!

AS MATÉRIAS DO SITE DA NW QUE VOCÊ TEM QUE LER

E se Miyamoto conhecesse Mario e Link?
http://buble.me/d658c
Perfil: Maya Fey, de Ace Attorney
http://buble.me/07881 (Nintendo Blast)
Quem são os pais da Princesa Peach?
http://buble.me/e0f61 (Nintendo Blast)

CALENDÁRIO NW

CONFIRA AS DATAS DE LANÇAMENTO DOS GAMES MAIS ESPERADOS!

06/03 *Pokémon Black & White* (DS)
15/03 *Okamiden* (DS)
22/03 *Lego Star Wars III: The Clone Wars* (Wii/DS/3DS)
22/03 *Monster Tale* (DS)
29/03 *Nascar The Game 2011* (Wii)



LANTERNA encarando um Caçador Cósmico

GREEN LANTERN: RISE OF THE MANHUNTERS

JOGO MOSTRA LUTA DO SENTINELA CONTRA OS CAÇADORES CÓSMICOS

Igor Andrade

INFO

Plataforma: Wii

Produção: Warner Bros. Interactive

Desenvolvimento: Double Helix

Gênero: Ação

Lançamento: 1 de junho

Expectativa: Média

MÊS PASSADO VOCÊ LEU NA Nintendo World o preview do game inspirado no filme do Capitão América, que chegará às telonas no final de julho. Mas não é só a Marvel que tem um blockbuster nas mangas para 2011. Um mês antes, o Lanterna Verde mostrará as caras nas salas de cinema. E como era de se esperar, o personagem da DC Comics também terá um jogo.

O anúncio foi realizado há sete meses durante a última edição da maior feira de entretenimento pop, a Comic-Con, nos Estados Unidos. Assim como *Captain America: Super Soldier*, o game do Lanterna Verde terá versões para todos os consoles. Para os de mesa, o trabalho ficará com Double Helix Games. E os portáteis serão produzidos pela Griptonite Games. As duas companhias são do mesmo grupo e têm no currículo os títulos *X-Men Origins: Wolverine* e *Iron Man 2*.

Algo que chama a atenção em relação ao lançamento do jogo do Sentinela é o mistério que pairou sobre ele. Até a segunda semana de fevereiro nenhuma imagem havia sido divulgada. E as poucas informações existentes eram do ano passado. Tentamos falar com os responsáveis, mas só ouvimos da Double Helix Games um: "Não podemos dizer nada até o momento". O que estaria por trás disso? Talvez algum atraso no desenvolvimento ou receio em revelar algo da trama que comprometa o desempenho do filme nas bilheterias.

É curioso, pois *Green Lantern: Rise of the Manhunters* será lançado no primeiro dia de junho, 16 dias antes do longa-metragem.

O que se sabe até agora é que o game manterá o visual do filme, tanto que os personagens possuem as mesmas feições dos atores. Em relação ao roteiro, deve segui-lo em parte. O mais provável é que também conte como o herói surgiu, ou seja, como o piloto Hal Jordan se tornou o Lanterna Verde após receber um anel com incríveis poderes, principalmente o reproduzir objetos plasmados. Hal não é o primeiro, mas é o mais popular dos Sentinelas, e Ryan Reynolds, seu intérprete nas telonas, é a única voz confirmada no jogo.

Pelo que foi mostrado no único teaser existente, o game abordará a luta da Tropa dos Lanternas Verdes contra os Caçadores Cósmicos, uma força intergaláctica criada para defender o universo, mas que acabou se rebelando. Siniestro, mentor de Hal, faz uma aparição e as chances são grandes de que ele seja um personagem jogável.

O vídeo, aliás, mostra uma qualidade gráfica incrível, com os heróis voando pelos céus e detonando os robôs. Esperamos que os nintendistas possam ter a mesma impressão ao jogarem o game no Wii.

Há, sim, um motivo bem nobre que explicaria a demora na divulgação das informações do jogo. A aventura é um dos títulos previstos para o Nintendo 3DS. É, os poderes do Lanterna Verde ficarão bem realistas no novo portátil. NW


Uma nova geração de guerreiros
elementais lutam para sobreviver !
Golden Sun
DARK DAWN™

NINTENDO DS™









CHEFÕES do jogo são crianças mimadas



MONSTER TALE

AVENTURA TEM AMIZADE DE GAROTA E BICHINHO DE ESTIMAÇÃO MUTANTE

Igor Andrade

INFO

Plataforma: Nintendo DS

Produção: Majesco

Desenvolvimento: DreamRift

Gênero: Aventura

Lançamento: 22 de março

Expectativa: Média

UMA INDEFESA MENINA SURGE de repente em outro mundo. E quando tentar fugir dali, encontra um pequeno monstrinho. Dócil, ele conquista rapidamente a garota e naquele momento começa uma história de amizade.

Monster Tale usa e abusa da relação entre dois seres bem diferentes. Mas faz isso de uma forma interessante. O game não é infantilizado e nem tão pouco casual. Mistura ação e jogabilidade de plataforma, sem contar o teor exploratório.

Na história, *Monster World* é uma dimensão paralela onde monstros vivem em paz. Até que um dia, crianças mal-encaradas descobrem o segredo, aparecem por lá e resolvem escravizar a população. Servos, os monstros são obrigados a fazer as piores coisas, colocando o planeta em risco. Porém, tempos depois, surge alguém que pode mudar a situação. A garota Elie acorda misteriosamente em um santuário. Na tentativa de sair da lá, se depara com uma cápsula. Dela sai Chomp, um pequeno monstrinho que não foi escravizado. Logo nos primeiros minutos, ela percebe que ele será muito útil na sua viagem de volta para casa. E Chomp percebe que Ellie será muito útil para recuperar a paz naquele planeta.

O curioso é que a garota viajará sozinha pelos cinco territórios do jogo. Para se defender dos monstros inimigos, poderá comprar diversos objetos, como bombas e foguetes, com o dinheiro que encontrar. Isso sem falar nos braceletes recebidos logo no inicio da história, que disparam esferas de energia. No entanto, quando tiver diante de um desafio maior, ela pode chamar o Chomp.

O bichinho ficará sempre na tela inferior do Nintendo DS, enquanto o jogo é exibido na superior. E é interessante usá-lo sempre. O pequeno ser é mutante. No inicio, tem habilidades comuns. Depois, pode ficar veloz, forte ou ganhar asas. Ao todo, há 30 combinações diferentes que poderão ser usadas. Dois fatores serão importantes para definir as evoluções de Chomp.

O primeiro é que o monstro sempre esteja em contato com inimigos, pois, ao derrotá-los, ele copia suas características. E o segundo, mais importante, é que seja tratado com muito amor e carinho. Ele não é apenas um guarda-costas de Ellie. É um bichinho de estimação virtual.

Nos momentos de calmaria do game, aproveite para alimentá-lo, diverti-lo e instruí-lo. Para isso, você deve transferir objetos para a casa dele, aquela que fica na parte inferior do portátil. Exemplos: livros para ficar mais inteligente, uma bicicleta para se exercitar e ficar veloz, e há até produtos de higiene!

E, toda que vez que ele se transformar, é bom ir para estágios já visitados. Novos poderes são capazes de desbloquear níveis especiais.

Saiba que não é nova a ideia de dois games em um. A mesma equipe de *Monster Tale* foi responsável por *Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure*. Lançado em 2009 pela EA, mostrava em uma tela a aventura em plataforma de um personagem enquanto na outra havia um quebra-cabeça no estilo *Tetris*. O resultado de um jogo interferia diretamente no outro. E em *Monster Tale* não será diferente. Ou seja, trate bem do seu Chomp. NW




Pokémon
BLACK
VERSION




Pokémon™
WHITE
VERSION







OKAMIDEN

PEQUENA OBRA-PRIMA EM DUAS TELAS DA CAPCOM

Gustavo Assumpção

INFO

Plataforma: Nintendo DS

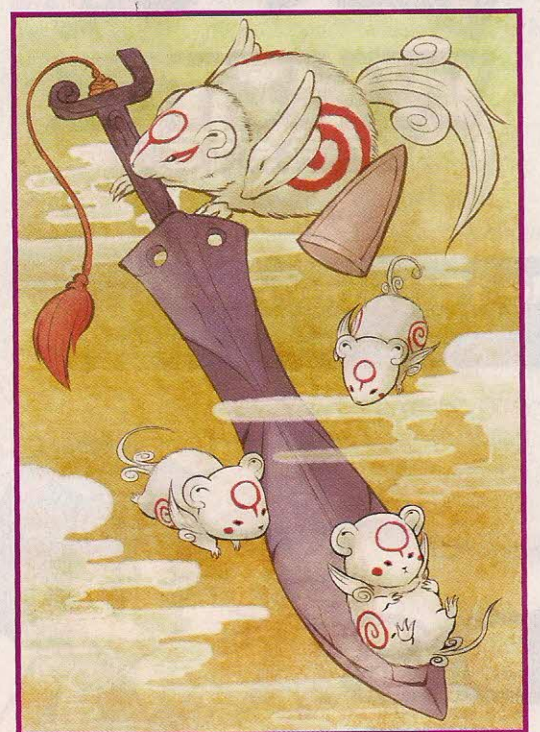
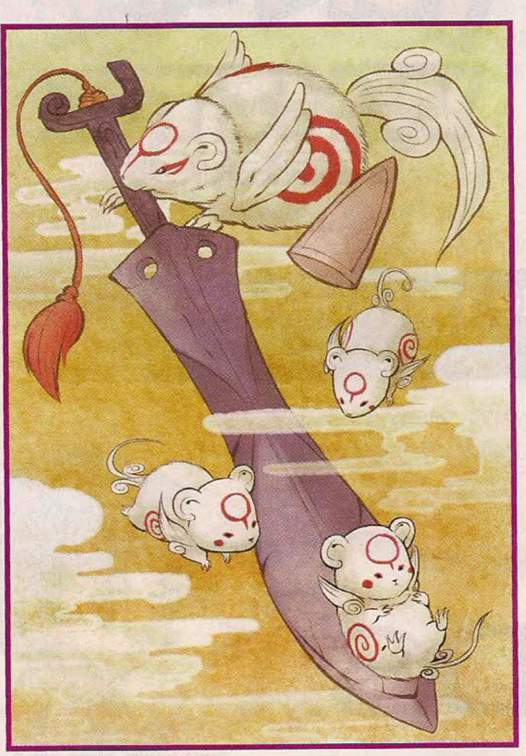
Produção: Capcom

Desenvolvimento: Capcom

Gênero: Aventura

Lançamento: 15 de março

Expectativa: Alta

OS LIMITES ENTRE ARTE E videogame foram visivelmente estreitados com o lançamento de *Okami* em 2006. Pensado pelas mentes de Hideki Kamiya e Shinji Mikami, que fundaram o estúdio Clover, a aventura foi aclamada pela crítica especializada e acabou sendo considerada um dos melhores games daquele ano. Com o fechamento do estúdio e números de vendas inexpressivos, uma continuação parecia cada vez mais difícil de existir.

Só que três anos depois da primeira aventura, a Capcom mudou de ideia e o Nintendo DS ganha então a primeira continuação direta da franquia. Anunciado em 2009, o desenvolvimento se estendeu até o ano passado, quando o game chegou às lojas japonesas. Só agora, em março, o Ocidente vai poder experimentar esse que é um dos títulos mais interessantes que já apareceram no DS.



CONTINUAÇÃO DIGNA

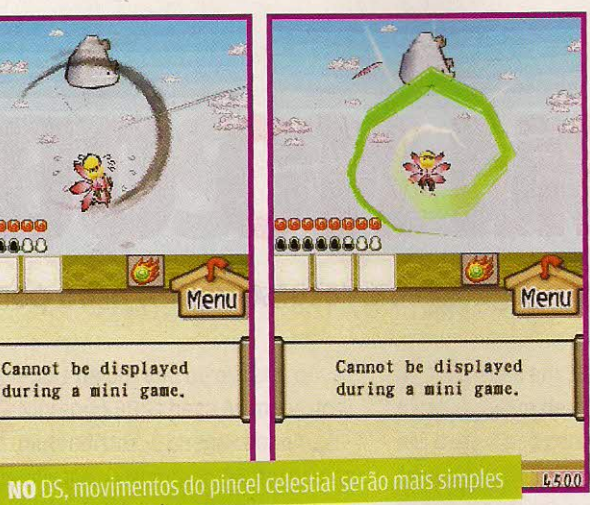
Okamiden é dirigido por Kuniomi Matsushita, o mesmo designer responsável pelo port do primeiro *Okami* para o Wii. A produção ficou por conta de Motohide Eshiro, que já havia trabalhado com a série Onimusha e com o spin-off *Miles Edgeworth*, da série *Ace Attorney Investigations*. Desde o início, ficou bem claro que a principal preocupação da equipe de desenvolvimento seria com a manutenção das características que conseguiram imprimir na aventura original um tom de epopeia.

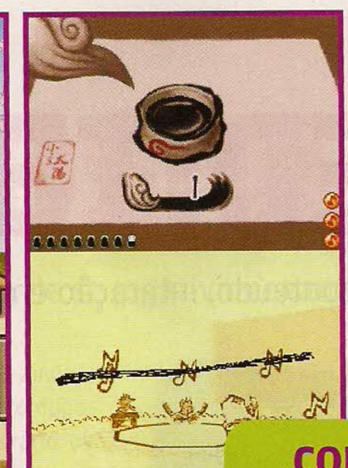
Para isso, a simplicidade dos controles e a exploração dos ambientes foram mantidas, aliado a uma série de pequenas mudanças estruturais. De forma resumida, tais novidades conseguiram aproveitar as capacidades do portátil e fazer um uso melhorado da pequena tela do DS. A principal dessas mudanças é uma alteração incisiva no esquema de câmera, que agora apresenta uma movimentação bem mais automatizada, e a utilização de caminhos previamente determinados, evitando que o jogador se perca em meio aos cenários.

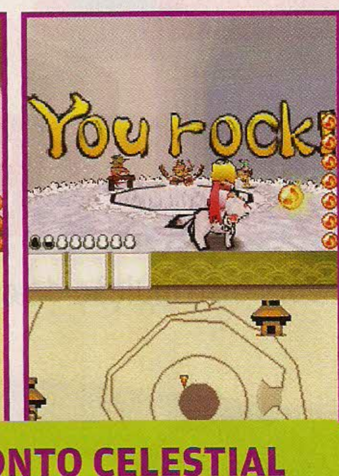
Também foi realizada uma simplificação dos combates, havendo uma melhor utilização do Celestial Brush e um uso bem simples das combinações de botões.

De certa forma, o game repete o mesmo padrão de design do antecessor, com a existência de









NO DS, movimentos do pincel celestial serão mais simples

momentos de exploração misturados com resolução de quebra-cabeças. É o Celestial Brush que vai tornar possível ultrapassar desafios, já que ele pode alterar de forma decisiva elementos e objetos do cenário. Durante os combates, tudo é bastante intuitivo e fácil de ser realizado. Além dos golpes normais, ainda existe uma gama relativamente grande de ataques especiais. Para utilizá-los basta apertar os botões L ou R e uma espécie de palheta de cores será exibida na tela. Escolha a ação desejada e realize os desenhos indicados na tela de toque. Pronto, tudo resolvido!

Outra novidade interessante é a presença de uma série de minigames ao longo da aventura, alguns tão bem projetados que se tornam tão complexos quanto o jogo normal. O mais comentado até agora é uma espécie de desafio musical, no qual o jogador vai utilizar armas em vez de instrumentos, tudo inserido dentro da trama principal e com um objetivo final.

Okamiden é daqueles games inspirados e raros de aparecer por aí. Se você jogou *Okami* e gostou da aventura, esse aqui se torna simplesmente obrigatório. Caso não conheça a série, a simplicidade de *Okamiden* é um convite para que você se entregue ao frescor que a aventura proporciona. NW

CONTO CELESTIAL

A história do *Okamiden* se passa nove meses após os acontecimentos de *Okami*. A a ideia era que o game se passasse vários anos após o primeiro, mas os roteiristas preferiram manter a proximidade para justificar as poucas alterações na jogabilidade e nos cenários, que utilizam o característico visual das pinturas japonesas em papel de arroz. O enredo traz como protagonista o lobinho Chibiterasu, uma espécie de filho de Amaterasu, protagonista da primeira aventura. Contando com a ajuda de Kuni, filho de Susano e Kushi (também do primeiro *Okami*), eles terão mais uma vez que cumprir a missão de Sakuya, divindade que controla a natureza. Como Chibiterasu é um filhote, ainda não conta com boa parte dos poderes do pai. Assim como no original, o enredo envolve lendas e misticismo japonês aliado a um roteiro afiado. Prova definitiva de que games também podem ser responsáveis pela transmissão e aprendizado de novas culturas.

NOVAS HABILIDADES E POSSIBILIDADES

Com o uso das telas de toque do DS, a jogabilidade de *Okamiden* ganhou muito dinamismo. Para utilizar a maioria dos mecanismos, basta escolher o objeto do cenário que quer interagir e realizar movimentos específicos com a Stylus.

Uma dessas novas técnicas é a galestorm, o controle dos ventos.

Com ela, o jogador pode desenhar círculos na tela de toque. Se desenhar um círculo no sentido horário, um redemoinho será disparado para a esquerda (e vice-versa).

Outra habilidade bastante utilizada é o rejuvenescimento.

Utilizando a tela de toque, será possível restaurar elementos presentes no cenário, como reviver árvores secas ou fazer plantas desabrocharem. Basta desenhar um círculo em seu entorno. Com o pincel celestial também é possível utilizar uma série de pequenas bombas para liberar passagens e destruir obstáculos. Para realizar o movimento, basta desenhar um pequeno círculo na tela de toque e um pavio na ponta.

Outra ação bastante necessária é redesenhar objetos presentes no cenário. Uma ponte incompleta, por exemplo, pode ter a parte inexistente desenhada pelo jogador para ser ultrapassada.



ACREDITEM NO QUE

Com distribuição de conteúdo, interação entre jogadores e recurso de 3D, novo portátil da



SEUS OLHOS VEEM

Nintendo abre caminho para uma nova forma de se jogar videogames

Depois de um ano de espera, o Nintendo 3DS chega às mãos dos nintendistas. E chega com uma grande missão. O Nintendo DS, tornou-se um fenômeno de vendas. Em seis anos superou o mítico Game Boy. Trata-se de algo surpreendente.

Com recursos inovadores, o console de duas telas abriu um novo mercado, o de jogadores casuais. A interação entre jogo e jogador por meio da tela sensível ao toque chamou atenção de todos, inclusive de grandes produtoras.

Diversos títulos lançados para consoles de mesa foram lançados para o Nintendo DS. O sucesso permitiu que surgisse o Wii, um videogame que revolucionou ao propor a ideia de controles acionados por sensores de movimento.

Ao todo, são mais 136 milhões de Nintendo DS vendidos pelo mundo. É o segundo mais vendido em toda a história.

Agora, é a vez do Nintendo 3DS assumir o papel de console portátil da Nintendo. Mas é bom dizer. Por enquanto o Nintendo DS continua a ser fabricado.

O novo portátil segue a linha inovadora da empresa. Terá boa parte dos recursosdo antecessor, que foram melhorados, e tantos outros. O efeito de jogar um game em terceira dimensão e sem óculos era algo impensável há alguns meses. Em junho do ano passado, durante a E3, nos Estados Unidos, descobrimos que era possível.

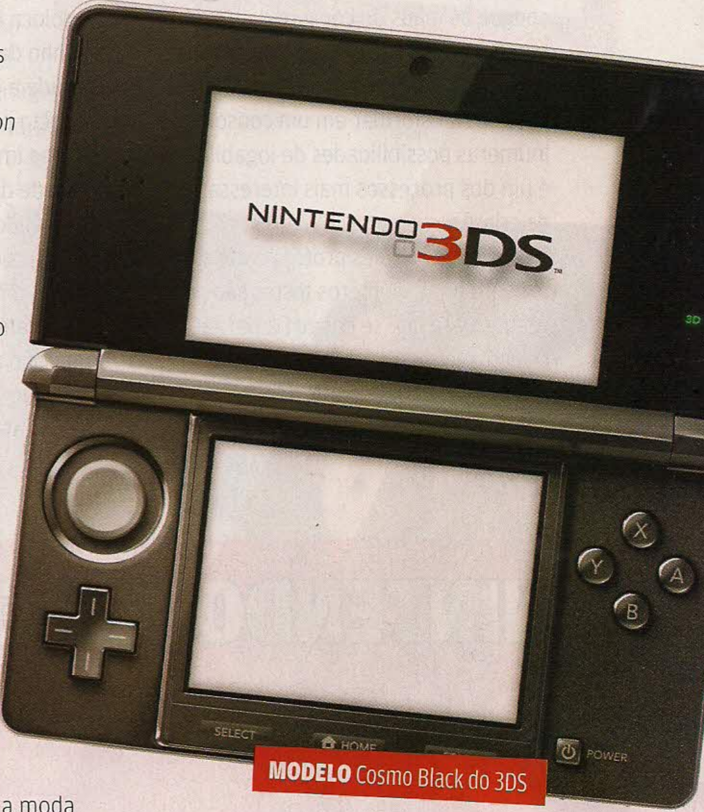
É a quinta vez que a Nintendo investe na tecnologia. Começou com o Famicom System 3D, nos anos 1980, e o Virtual Boy, nos anos 1990. Quase deu certo com o GameCube, nos anos 2000. Aliás, todas as suas unidades produzidas estão preparadas para receber jogos em terceira dimensão. O empecilho foi o tempo. As televisões em 3D ainda não passavam de protótipos em teste. Caso contrário, os fantasmas de *Luigi's Mansion* ficariam bem mais assustadores. O jogo chegou a ser experimentado, mas não agradou Shigeru Miyamoto.

Ainda na mesma época houve outra tentativa com o Game Boy Advance SP. Era uma excelente oportunidade, pois dispensaria o uso de TVs. No entanto, a tela de cristal líquido que transmitiria as imagens em terceira dimensão tinha um custo muito alto de fabricação.

A primeira década do milênio passou, a Nintendo voltou a liderar o mercado de videogames, e, de repente, a moda do 3D voltou. Hollywood apostou que o efeito de ótica traria de volta as pessoas para as salas de cinema. E deu certo.

A companhia japonesa logo percebeu que, depois de trinta anos, chegara o momento certo. O Nintendo 3DS é real. Seus potentes gráficos correspondem às expectativas e a nova perspectiva de jogabilidade mudarão a maneira de se jogar videogames.

Mais importante, porém, é que não se trata de um simples aparelho. É um centro de entretenimento e informação, no qual o jogador pode tirar fotos, ouvir músicas, navegar na internet e interagir com outras pessoas. Se os controles de movimento marcaram a sétima geração, a oitava deve se destacar pela interatividade.



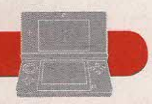
MODELO Cosmo Black do 3DS

A companhia japonesa já sabia disso ao criar a rede Wi-Fi Nintendo Connection para Wii e Nintendo DS, pela qual gamers podem, por exemplo, disputar partidas de diversos títulos pela internet.

Agora, surgem o SpotPass e o StreetPass, recursos de distribuição de conteúdo digital. O primeiro fortalece a relação entre Nintendo e jogadores. O segundo é a grande rede social de nintendistas.

Para nós brasileiros, a opção de escolher a língua portuguesa como a oficial do Nintendo 3DS é a melhor das notícias.

Nas próximas páginas desta edição, você confere os detalhes do grande lançamento de 2011. Seja bem-vindo ou bem-vinda à nova dimensão dos jogos eletrônicos. NW



OS BASTIDORES DO 3DS

Por dentro do processo de criação do portátil

THAIS PIOVESAN

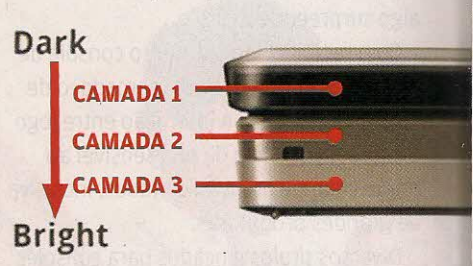
É fascinante ver como um produto é cuidadosamente desenvolvido até que chegue às mãos do consumidor. Tratando-se de eletrônicos, a jornada que se inicia em simples rabiscos no papel para se transformar em um console com inúmeras possibilidades de jogabilidade é um dos processos mais interessantes de criação.

Desde um simples protótipo até o produto final, inúmeros testes são realizados para que se chegue à perfeição. De um ano para cá, foi esse o caminho tomado pelos projetistas do 3DS.

Inicialmente havia 12 projetos, mas a maioria foi logo descartada. A foto divulgada pela Nintendo em seu site e que coloca lado a lado o protótipo e o tamanho definitivo do aparelho, revela que a ideia original era deixá-lo o mais compacto possível. Porém, o pequeno tamanho impediria que o 3DS tivesse a qualidade desejada.

O segundo protótipo mostrado é bem parecido com o DS Lite e foi o primeiro a cogitar a criação de novos botões, como uma alavanca. "Debatemos por algum tempo se o analógico deveria ficar em cima ou em baixo do direcional", conta Satoru Iwata, presidente da Nintendo. No final, restaram três candidatos.

Kenichi Sugino, desenvolvedor de hardware da Nintendo, confessa que não é por acaso que o aparelho tenha três camadas de cores diferentes, seja o modelo Aqua Blue ou o Cosmo Black . A primeira delas, de tom mais escuro, foi desenvolvida para que o 3DS possa ser



NINTENDO 3DS EM RETROSPECTIVA

Os fãs da Nintendo certamente estão familiarizados com a sensação de ansiedade que precede cada lançamento da Big N. Você deve se lembrar, por exemplo, de quando jogou pela primeira vez um SNES ou da felicidade experimentada ao capturar um Pokémon na tímida tela do Game Boy.

O anúncio da chegada do Wii, na E3 de 2005, marcou o começo de uma longa e dolorosa espera de 18 meses para finalmente colocarmos nossas mãos no videogame que bateu recordes de vendas no mundo inteiro.

No entanto, nunca foi preciso falar japonês ou inglês para partilhar da sensação de alegria causada por cada chegada de um novo integrante da família Nintendo. Independente de quem você seja, em cada lançamento ficamos mais próximos uns dos outros pela nossa condição de "gamer", atravessando barreiras culturais e sociais para compartilhar a paixão por jogos.

É neste clima familiar que aguardamos impacientes pela chegada do 3DS. Desde especulações e rumores que tiveram início em terras Orientais até a confirmação oficial de seu lançamento, muito já foi revelado sobre o aparelho. Confira aqui os principais acontecimentos da vida do filho mais novo da **Nintendo:**

Março de 2010: Após um inverno gelado, a primavera tinha finalmente chegado ao Japão, trazendo notícias quentes. Era uma quarta-feira, dia 23, quando a Nintendo confirmou os rumores de que estaria desenvolvendo um portátil que mostra imagens em 3D sem a necessidade de óculos especiais. Nada mais foi revelado além de que esse seria o sucessor do DS. Mas já foi o suficiente para deixar os japoneses (e o resto do mundo) querendo saber mais sobre o console.

Abril de 2010: A Big N registra as patentes do 3DS.

Maio de 2010: Nenhuma informação oficial é passada, mas uma enxurrada de especulações e imagens de como seria o design do 3DS invade a internet. Enquanto isso a Nintendo prefere ficar calada sobre o assunto, aumentando ainda mais o suspense em volta do portátil.

Junho de 2010: Finalmente somos apresentados oficialmente ao 3DS. A Big N fez o anúncio e mostrou o aparelho na E3, feira de games realizada anualmente nos EUA. As pessoas presentes puderam testar demos do console, pioneiro em simular imagens tridimensionais.

O formato também é revelado: teria três câmeras. Duas externas e uma interna, um botão de ajuste de intensidade de 3D e a promessa de provocar uma mudança dimensional no mundo do entretenimento.

aberto facilmente, tendo bordas maiores. A segunda camada é ligeiramente recuada, garantindo que você não aperte acidentalmente um botão ao abri-lo. Já a terceira delas foi projetada cuidadosamente para que o LED e os botões fiquem em lugares de fácil acesso.

O Nintendo 3DS não é apenas uma nova versão da família DS. Não só por conter novos softwares e propostas instigantes, mas seu exterior também foi reformulado por completo, nos levando a acreditar que o portátil da oitava geração acerta em todos os aspectos de sua estrutura.

E, assim como o lançamento da tela sensível ao toque em 2004 com o Nintendo DS ou o surgimento de controle por movimento em 2006 no Wii, a Nintendo sai na frente mais uma vez, trazendo ao mercado uma incrível proposta de revolução tridimensional ao mundo dos games: a combinação da tecnologia 3D com entretenimento móvel. Trata-se de um resultado de agradar os amantes de videogames do mundo todo. NW



NINTENDO 3DS ao lado de um de seus protótipos



CADA camada do aparelho tem uma design especial

SATORU IWATA apresenta o portátil ao mundo na E3 de 2010

Sem data de lançamento definida, foram mostrados futuros títulos para o 3DS, entre eles *Resident Evil* e *nintendogs + cats*, e até mesmo uma versão do lendário *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* em 3D. Ainda foram reveladas algumas novidades exclusivas do aparelho, como a possibilidade de trocar informações com outros portáteis enquanto você anda, bastando passar por alguém que também o possua.

Setembro de 2010: Somente cerca de noventa dias depois, em 29 de Setembro, é que conseguimos mais informações sobre o 3DS. Em Makuhari Messe, um dos maiores centros de convenções de Japão, acontece a "Nintendo Conference 2010", que, além de outros dados importantes, revela a data de lançamento do portátil naquele país: dia 26 de fevereiro de 2011.

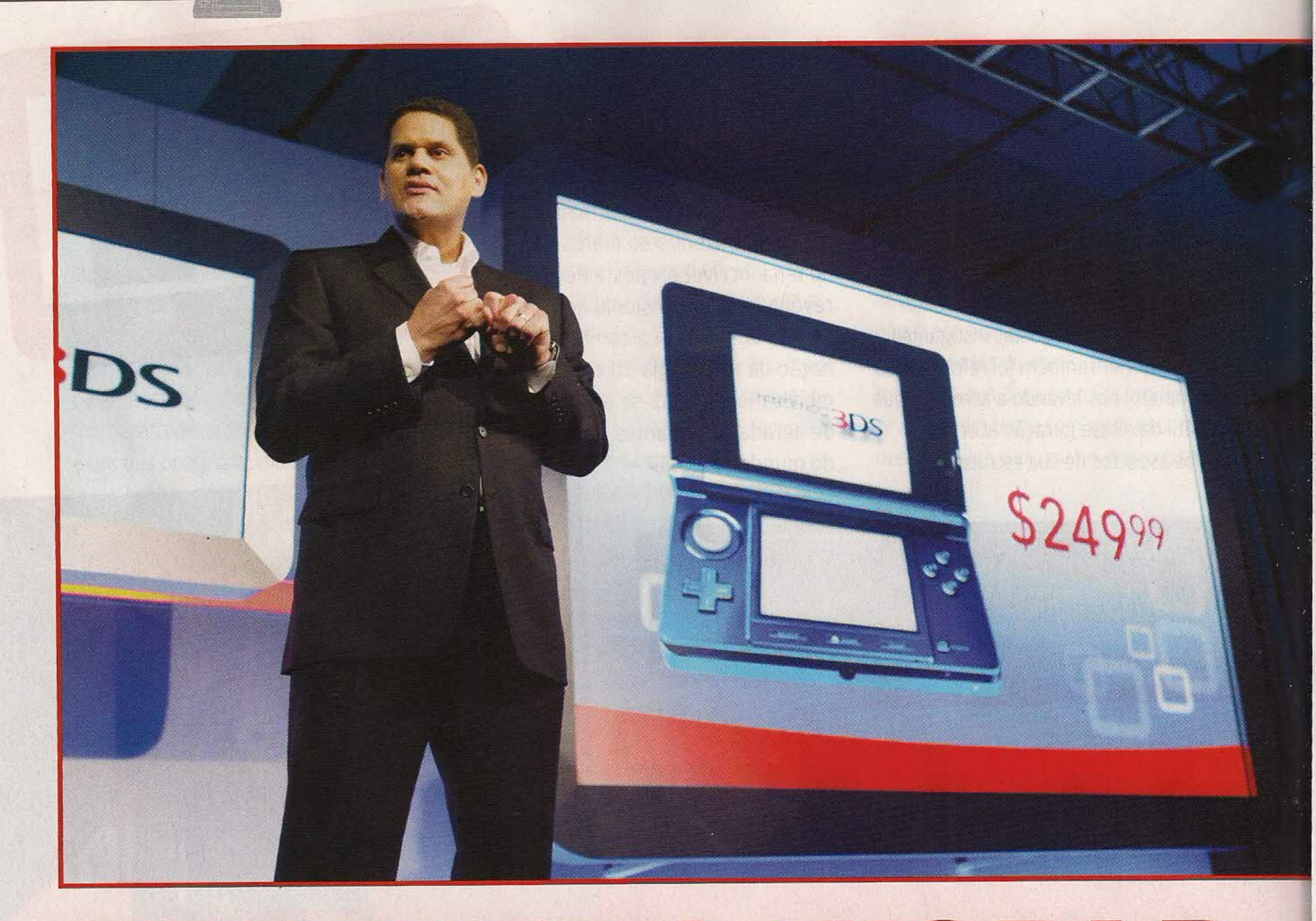
O valor do aparelho será de 25.000 yens. Ainda sem data definida para as Américas, a espera por uma data de chegada deste lado do globo continua intensa.

Janeiro de 2011: Estávamos ainda no começo de janeiro quando a Nintendo deu um presente aos fãs, disponibilizando o 3DS para teste em Makuhari Messe, que fica em uma cidade perto de Tóquio. Pois é, de novo. Provavelmente o local é sagrado para Big N.

Enquanto isso, no site oficial do 3DS, eram divulgados alguns nomes importantes de títulos lançados para o portátil, entre eles *Paper Mario*, *Sonic*, *Super Street Fighter IV* e *Star Fox 64 3D*. No mínimo seriam trinta até o final de junho.

Também em janeiro a chegada do 3DS no restante do mundo finalmente tem data confirmada em eventos simultâneos no dia 19 em Nova York, nos Estados Unidos e em Amsterdã, na Holanda: dia 25 de março será a vez dos europeus formarem filas em lojas de videogames e dois dias depois, no dia 27, o 3DS aterrissa nas Américas. O preço será definido pelos lojistas que venderão o aparelho, mas a empresa sugere que seja algo em torno de US$ 249,99.

No evento nos EUA, os brasileiros descobrem que o aparelho terá menus em português.



NINTENDO WORLD EM NOVA YORK

Acompanhamos de perto a apresentação do 3DS na terra do Tio Sam

PAULA ROMANO

Você já deve ter ouvido falar que quando se chega a Nova York pela primeira vez tem a sensação de já ter estado lá. E é isso mesmo! Manhattan é um local muito familiar, pois, sentada no meu sofá, estive lá muitas vezes, percorrendo suas ruas por meio de filmes e livros. No entanto, a rigidez mistificada dos americanos não passa de lenda. Apesar de as calçadas e as ruas estarem tomadas por gelo, assim como a calefação dos ambientes fechados, os americanos são calorosos.

Diria que basicamente é uma São Paulo que fala inglês. No que se trata da simpatia americana, pude constatar que ela se estendeu desde o aeroporto até o bairro do Soho, onde ocorreu em 19 de janeiro a apresentação do Nintendo 3DS.

Comandado por Reggie Fils-Aime, presidente norte-americano da Big N, o evento contou com jornalistas de todos os cantos do globo. E, desta vez, os brasileiros foram especialmente convidados.

Reggie anunciou o valor do aparelho, que chega aos Estados Unidos no dia 27 de março, por US$ 249,99. Também foi informado que o aparelho será vendido oficialmente nas Américas e terá quatro diferentes idiomas. Para a nossa alegria, o português-brasileiro está incluso na lista. Além dele, haverá versões em inglês, espanhol e francês.

"Se você comprar o Nintendo 3DS nos Estados Unidos poderá ativar a versão em português", explicou Mark Wentley, gerente de vendas e marketing da Nintendo para a América Latina.

Definitivamente, o mercado de videogames está olhando com bons olhos para o nosso país. E, cá entre nós, já era tempo. "O Brasil tem uma base enorme de fãs apaixonados por videogame e que está aumentando a cada dia. Temos o orgulho de oferecer o recurso do português para melhorar ainda mais a experiência de jogo e facilitar a comodidade", afirmou Bill Van Zyll, diretor e gerente-geral da unidade da América Latina da Nintendo of America. Na ocasião, puderam ser testados demos de games, como *Super Street Fighter IV 3D, nintendogs + cats, The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, Kid Icarus: Uprising, PES 2011 3D, Dead or Alive: Dimensions, Resident Evil Mercenaries.* É importante ressaltar que o efeito causa um desconforto parecido com a sensação de astigmatismo não corrigido para pessoas que, como eu, necessitam de óculos. Por conta disso, precisei controlar a intensidade do efeito de terceira dimensão por diversas vezes enquanto testava o videogame. O que significa que, ao menos para mim, o 3D não é praticável. Executivos da Nintendo confirmaram em entrevista que têm a intenção de lançar o aparelho por aqui junto com o lançamento no resto do mundo. Isso quer dizer que no dia 27 de março você já deve conseguir encontrá-lo nas lojas.

No entanto, Bill Van Zyll alegou que o valor do portátil ainda não está estabelecido. "Por conta da alta tarifação, o Nintendo 3DS poderá ultrapassar o dobro do valor original de US$ 249,99 que será vendido nos Estados Unidos", disse. NW

Paula Romano é editora-assistente da revista EGW, também editada pela Tambor Digital.

BILL VAN ZYLL fala à imprensa brasileira sobre detalhes do 3DS



JORNALISTAS se divertindo antes de todo mundo



FEITO PARA OS BRASILEIROS

Big N acerta ao incluir língua portuguesa no sistema do console

IGOR ANDRADE

Sim, o Nintendo 3DS fala a nossa língua. E não é como os portugueses a falam, mas sim do nosso jeitinho. A grata surpresa foi anunciada durante a apresentação do console em janeiro, em Nova York, nos Estados Unidos. O português estará disponível nos menus do sistema do aparelho em qualquer unidade vendida em todo o continente americano. Isto significa que a nova opção não é um agrado para os brasileiros. É bem mais provável que seja um padrão de idiomas nos produtos da empresa estabelecido a partir de então.

A novidade será muito importante para atrair os gamers que não têm tanta intimidade com os outros idiomas usados nos videogames da Big N: inglês, francês e espanhol. E será relevante para aumentar a base instalada dos consoles da empresa em nosso território. De acordo com levantamento da Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos divulgado pelo jornal *Folha de S.Paulo*, há no país 238 mil Wii e 224 mil Nintendo DS.

Até o fechamento desta edição da **Nintendo World**, o preço e a data de início das vendas oficiais do Nintendo 3DS e de seus jogos por aqui ainda não tinham sido definidos. Para isso, há vários fatores que podem influenciar muito, como os rumos da economia do país. Além disso, há sempre as questões tributárias e de importação e exportação. Por isso, tome cuidado com propagandas de lojas nacionais, inclusive as virtuais, que já estipularam preço e começaram a pré-venda. Você pode acabar comprando gato por lebre.

O que sabemos é que o esforço é grande para que seja muito curto o espaço entre o lançamento nos Estados Unidos e o lançamentodo console por aqui. É fato que a Nintendo há muito tempo olha com carinho para os brasileiros. E a atenção sobre nós tem crescido nos últimos anos.

Um exemplo é que estamos na rota dos grandes eventos. Em 2010 tivemos o lançamento de *Donkey Kong Country Returns* no Zoológico da capital paulista horas antes dos norte-americanos conferirem o jogo. E, em fevereiro e março, houve na região Sudeste a distribuição do Pokémon Celebi em uma rede famosa de livrarias e que também vende games. Na América do Sul, apenas os chilenos tiveram a mesma oportunidade.

Vamos esperar e torcer para que a chegada do Nintendo 3DS ao Brasil seja inesquecível. NW





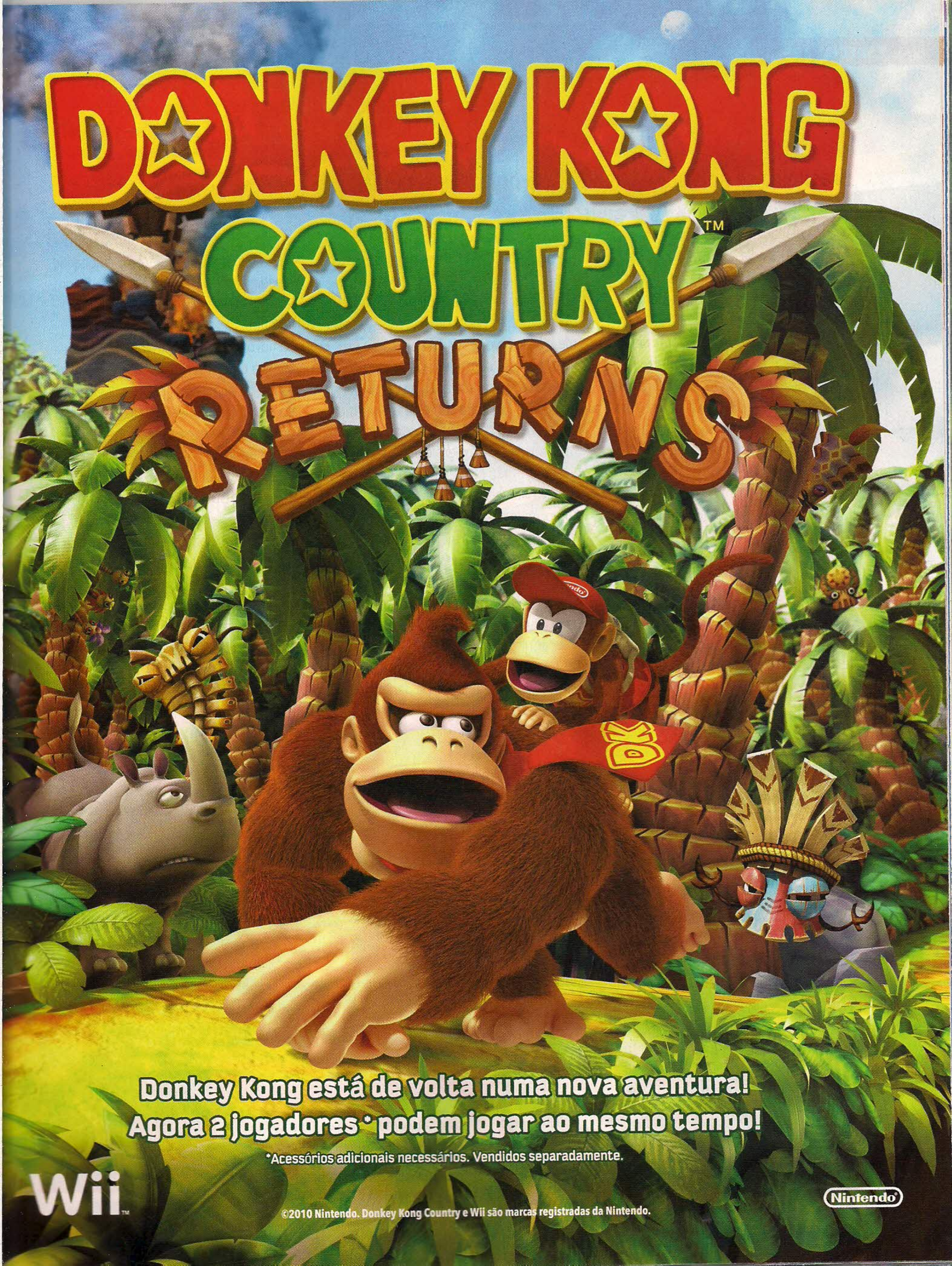


MENUS do GameCube produzido no Brasil pela Gradiente



ELE NÃO É O PRIMEIRO

Apesar de ser divulgado por alguns veículos da imprensa, o 3DS não é o primeiro console da Big N com menus em português falado no Brasil. O verdadeiro pioneiro é o GameCube, lançado em 2001. Por causa do acordo comercial entre a Nintendo e a Gradiente, o videogame chegou a ser fabricado na Zona Franca de Manaus, no Amazonas, assim como ocorreu com o Super Nintendo e o Nintendo 64. As unidades saiam de fábrica com menu de navegação do sistema em português. Em 2003, a parceria entre as empresas acabou e o GameCube passou a ser importado. As fotos do console são do nosso colaborador Daniel Lima.


DONKEY KONG
COUNTRY™
RETURNS
DK
Donkey Kong está de volta numa nova aventura!
Agora 2 jogadores* podem jogar ao mesmo tempo!
*Acessórios adicionais necessários. Vendidos separadamente.
Wii
©2010 Nintendo. Donkey Kong Country e Wii são marcas registradas da Nintendo.
Nintendo

EU QUERO O MEU ANTES!

Brasileiro se adianta e vai atrás do portátil no Japão

IGOR ANDRADE

No Japão, dia 26 de fevereiro. Na Europa, dia 25 de março e, dois dias depois, no Estados Unidos. No país, ainda não há uma data de lançamento definida para o Nintendo 3DS. A previsão é que os primeiros lotes do aparelho estejam por aqui antes mesmo do que se espera. E as chances são grandes. Mas isso pouco importa para certos brasileiros. A ansiedade é tanta que alguns deles resolveram atravessar oceanos para comprar o aparelho no outro lado do planeta. E antes de muita gente.

Entre os casos que chegaram até a redação da **Nintendo World** há o do Eduardo Costa, 28 anos, morador de Guarulhos, na região metropolitana de São Paulo. Cantor nas horas vagas, o bancário venceu em 2010 o Animekê Show, realizado durante o Anime Friends. É um concurso de karaokê com músicas de seriados e desenhos nipônicos. O prêmio não podia ser melhor: uma viagem ao Japão.

Dono de um Nintendo DS, seu primeiro console da Big N, Eduardo se interessou pelo 3DS quando soube que teria o recurso de terceira dimensão. "Estou ansioso para testá-lo", conta. E se empolgou ao saber que um título da franquia *Kingdom Hearts* será produzido especialmente para o console. A viagem, prevista para o final de fevereiro, vai durar nove dias, e Eduardo acompanhará de perto a euforia dos japoneses para conseguir o videogame. Aliás, deve sentir na pele como será o martírio para conseguir apenas um único Nintendo 3DS, ainda mais na cor Aqua Blue. E, se der, para comprar um cartucho de *Street Fighter IV*, já que *Kid Icarus: Uprising* ainda não será comercializado.

O cantor não fez qualquer tipo de reserva ou encomenda. E nem sabe como vai encarar as grandes filas, que começaram a se formar em janeiro. "Não combinei nada com as pessoas [amigos] que vão comigo. Acho que vou acabar indo sozinho [até as lojas], pois, como vai estar muito frio, não tenho coragem de colocar ninguém lá [na fila]". A estratégia será andar de loja em loja nas redondezas do hotel em que ficará. "Dá para comprar depois, mas durante o lançamento é bem mais legal (risos)". É a primeira vez que Eduardo encara esse tipo de aventura. E precisará de paciência para encontrar uma das 400 mil unidades do aparelho colocadas à venda. A pré-venda do aparelho foi um sucesso e teve de ser interrompida pela Nintendo.

O novo console terá trava de região. Isto significa que Eduardo só poderá usá-lo para jogar games em japonês. E ele não fala a tal língua. Questionado em relação ao assunto, ele explicou por que vale a pena o esforço de ir até o outro lado do mundo e ter o aparelho antes dos brasileiros. "Se o 3DS seguir o exemplo do DS, nem todos os títulos que eu gosto sairão no Ocidente". E para ter os games que pretende ter, ele deve importá-los. Depois que voltar da viagem, o bancário e cantor descansará um pouquinho e começará a preparação para uma nova maratona: andar pelas lojas do Brasil para comprar uma versão americana do 3DS. NW



EDUARDO ganhou a viagem em um concurso de karaokê

EM BUSCA DO 3DS

O nosso colaborador Geraldo Juno Cecilio também irá ao Japão para comprar o 3DS, ou melhor, para tentar comprá-lo. Na próxima edição da **Nintendo World** você confere os bastidores da aventura.



Oi
Apresenta:
COSPLAY
IN RIO
SHOW
Os melhores Cosplayers das 5 regiões do Brasil
num grande show que reúne ....
Anime Music + Games + Cultura Pop
20 Fevereiro
em única apresentação!
Local: Teatro Odyllo Costa Filho
na Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ
Convidados Nacionais e Internacionais
Arena Gamer
Chegue mais cedo no Show e participe do Arena
Uma área de Test Drives e lançamentos das principais plataformas de video game!
Venha conferir ainda uma área para test drive e lançamentos das principais plataformas de vídeo game!
www.cosplayinrio.com.br
Ingressos: R$16,00 inteira - R$8,00 meia (confira pontos de venda autorizados no site)
Cadastre-se no site e receba notícias em primeira mão
Fique atento também as nossas redes sociais:
TWITTER
FACEBOOK
ORKUT
Cosplay In Rio
Patrocínio
Apoio Cultural
Realização
Apoio/Promoção
Parceiros de mídia
Parceiros Institucionais
Governo do Rio de Janeiro
Somando Forças
Secretaria de Cultura
Oi Futuro
J-POP.br
MTV
JBC Mangás
EGW
Tambor
Cosplayers.net
ICBJ

QUAL É SUA OPINIÃO SOBRE O NINTENDO 3DS?

Queríamos saber a opinião de jornalistas e blogueiros que acompanham de perto o universo dos videogames sobre o mais novo portátil da Nintendo. Fizemos a mesma pergunta para cada um. Veja o que eles disseram.

O Nintendo 3DS cumpre o que promete: entrega gráficos interessantes em 3D, sem a necessidade de usar óculos especiais. Mas, para algumas pessoas (como eu), a experiência de jogar por mais de 30 minutos em sequência é cansativa aos olhos. Por outro lado, há possibilidades magníficas, como o uso da Realidade Aumentada.
Théo Azevedo - UOL Jogos e Folha de S.Paulo

A Nintendo está explorando de uma forma nova e mais pessoal uma tecnologia que está em voga e que pode mesmo trazer benefícios aos jogos em que for aplicada. Isso, mais o pedigree inegável que a empresa tem no mercado portátil, praticamente asseguram que o 3DS será um sucesso.
Fabio Bracht - Continue

É mais uma conquista da Nintendo tanto no aspecto técnico quanto criativo. Tenho medo do 3D, que já me parece cansativo (no conceito e na prática) antes mesmo de virar realidade, mas os avanços em tecnologia, conectividade e aplicações sociais abrem um novo e preomissor capítulo para a família DS.
Renato Bueno - Kotaku Brasil

O 3DS possui uma line-up que nenhum outro videogame na história conseguiu em tão pouco tempo. Apesar de grande parte ser port ou remake, as novas adições na maioria dos títulos e o efeito 3D farão as pessoas se interessarem.
Ivan Nikolai Barkow Castilho - Wii Brasil

A tecnologia 3D é um enorme chamariz, mas o que faz do Nintendo 3DS um portátil vencedor é a convergência de funções: jogos com realidade aumentada utilizam tanto a câmera quanto a tela 3D, e o efeito é fantástico. Aliando isso aos jogos clássicos e lançamentos "hardcore", temos a certeza de um line-up de primeira linha.
Orlando Nakahara Ortiz - SKY7

O Nintendo 3DS é o pioneiro. Porém, ainda é o começo do desenvolvimento do 3D voltado para os consoles. Além disso, há polêmicas em que o portátil possa causar problemas de saúde, como dores de cabeça nos jogadores. O primeiro passo foi dado. Agora é questão de tempo para aprimorar a tecnologia e ver o que os concorrentes guardam para os games 3D.
Cido Coelho - NoReset e O Estado de S. Paulo

O menos interessante sobre o 3DS é o efeito tridimensional. Ele é o sucessor do DS, ele vai ser o portátil que sua irmãzinha e seu sobrinho querem. Com ele virão jogos diferentes que usam a tela de toque, as câmeras, o giroscópio e o pedômetro. É aí que mora o futuro.
Gus Lanzetta - Arena Turbo e Rolling Stone



A Nintendo é imprevisível: se com o DS ela trouxe tecnologias que tornavam os games mais acessíveis (como a Touch Screen e o microfone), no 3DS ela aposta no efeito 3D estereoscópico, cheio de restrições e cuidados necessários. Entretanto, com o cuidado que a Nintendo sempre tem, e a presença de grandes títulos e franquias de peso, não dá pra duvidar que o portátil será um sucesso!
Sérgio Estrella - Nintendo Blast

A N Party nasceu como DS Party, ou seja, quase não gostamos do Nintendo DS. Agora teremos tudo que o DS trazia com mais gráficos, sensor de movimento, realidade aumentada e o 3D para sair mostrando e impressionando todo mundo por aí.
André Dorte - N Party



O Nintendo 3DS, creio, será revolucionário por causa da sua tecnologia 3D e, com certeza, criará um novo padrão a ser seguido na indústria dos games.
Fabiano Candido – INFO Online

Se o futuro é 3D, a Nintendo saiu na frente com o 3DS. Resta agora apostar na qualidade dos títulos lançados e explorar esta nova tecnologia em games que saltem aos olhos. É uma nova forma de pensar a narrativa nos games, a interatividade e seus métodos de produção. E a Nintendo, que cuida de perto da qualidade dos games produzido para seus consoles, tem tudo para acertar neste ponto. Vida longa ao 3DS.
David de Oliveira Lemes – GameReporter

Estou ansioso para testar o pestinha, mas ainda não sei se o público em geral vai se sentir confortável com essa brincadeira de 3D. Vai depender muito de como os jogos vão incorporar a tecnologia, mas ainda acho que uma pá de gente vai se sentir intimidada demais pelo 3D para aproveitar de verdade.
Vitor Tritto – Revista Oficial do Xbox 360

O grande trunfo do 3DS é realizar bem a fabulosa promessa que faz: efeito 3D sem usar óculos especiais ou coisas do tipo. A jogatina prolongada com o efeito cansa um pouco os olhos, mas a linha inicial de títulos prometidos, as outras novidades do aparelho e a tradicional qualidade da Nintendo tornam o 3DS um videogame dos mais tentadores.
Claudio Prandoni – Uol Jogos e Folha de S.Paulo

O efeito de profundidade da tela superior é mesmo mágico, mas não deveria ser o chamativo principal do sistema. O grande atrativo é o fator Nintendo, aquela compreensão aguda e sem par que a empresa tem sobre o que é entretenimento e usabilidade.
Fabio Santana – D&T PlayStation

O 3DS mantém a tradição da Nintendo em inovar na interação entre o jogador e o game de forma espetacular. Não só o aparelho impressiona nos gráficos e jogabilidade, como iniciou uma tendência portátil que se tornará tão padrão na indústria gamística.
Sérgio Ferraz Jr. – Game Sênior

A Nintendo sempre surpreende em termos de portátil, e acredito que com o 3DS não vá ser diferente. O aparelho tem todas as características para vender tanto quanto o DS e Wii, sem falar nos grandes games que estão por vir. Coisas como The Legendo of Zelda: Ocarina of Time 3D e Super Street Fighter IV não me deixam mentir.
Marcio Vivas – FinalBoss

Mesmo sem as funções 3D, o 3DS já é um objeto de desejo: franquias consagradas da Nintendo, poderio gráfico, conectividade, portabilidade e touch screen. Me preocupam apenas a longevidade da bateria e o preço. E me entristece a trava de região... Não poderei comprar um logo mais na minha Lua de Mel no Japão!
Eric Araki – Level Up! Games

A Nintendo sempre foi líder no mercado de portáteis e não será diferente com o 3DS. Entretanto, caberá aos desenvolvedores criar jogos que saibam explorar elementos de jogabilidade associados aos gráficos tridimensionais. Espero ver jogos criativos e não apenas adaptações de títulos e franquias já existentes.
Raphael Cabrera – Arkade

Acho que o 3DS será muito bem sucedido basicamente por dois motivos: terá jogos da Nintendo e as pessoas estão carentes de novos gadgets. A tecnologia 3D divide opiniões e até agora sou do time que acha essa moda uma bobagem, porém dou o benefício da dúvida à Nintendo, que é a única desenvolvedora capaz de transformar uma tecnologia qualquer em algo genial.
Bruno Abreu – Outer Space

O 3DS une o passado e o presente da Nintendo. Telas 3D são um namoro antigo da empresa enquanto as funções online mostram que a Big N está atenta às novidades. Mais importante ainda é o grande apoio das produtoras ao portátil. O 3DS é como a Nintendo: diferente.
Pedro M. Pellicano – WiiClube

Embora o portátil não tenha uma configuração de ponta, a estratégia da Nintendo novamente se voltou à diversão, sem deixar a inovação de lado. O tiro foi certeiro e por isso o mercado vai responder positivamente.
Gustavo Bonato Abrão – Baixaki Jogos

A utilização da tecnologia 3D, sem o auxílio de óculos especiais, promete quebrar mais uma barreira entre o jogador e o videogame da mesma forma que a Nintendo fez com o Wii e seu controle de movimento.
Viviane Werneck – Girls of War

O aparelho tem tudo para quebrar paradigmas com as imagens em 3D sem exigir óculos especiais. Além disso, possui uma linha de jogos de peso. O Street Pass também dá um toque de rede social. Agora, muitos jogos que foram apresentados para ele são de péssima qualidade, como o PES 2011. Assim como no DS, muitos títulos ruins chegarão, o que pode atrapalhar o sucesso do portátil. Outro problema é que o 3D "funciona" apenas em um ponto específico, com a pessoa parada. Jogar em 3D em um ônibus ou carro não seria muito confortável. Mas é a Nintendo, então, podemos esperar algo de qualidade.
Gustavo Petró – G1

O CONSOLE EM DETALHES

AS FAMOSAS TELAS

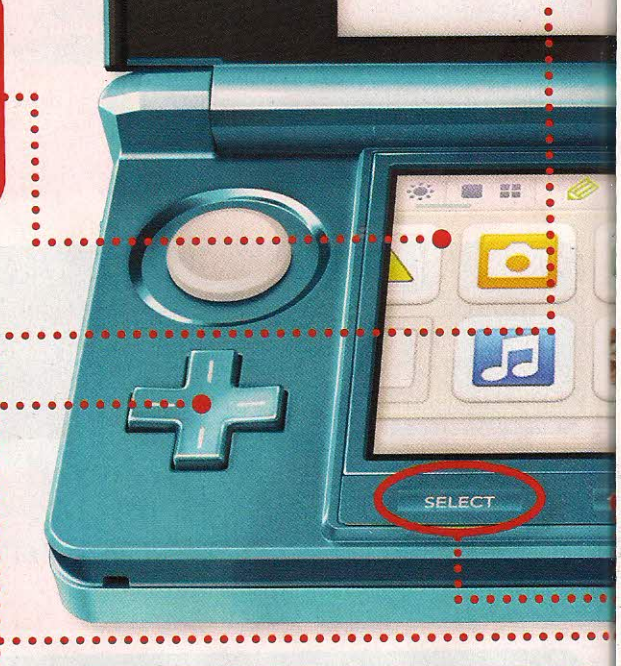
Para melhorar a experiência de terceira dimensão, a tela superior ficou um pouquinho maior em relação a outra. São 3,53" com resolução de 800 x 240 pixels contra 3,02" e resolução de 320 x 240 pixels. As duas são feitas de cristal líquido, mas uma tem o sistema de barreiras paralaxe para visualização do 3D e a outra tem sensibilidade ao toque.

O MENU

A novidade é disposição dos ícones dos aplicativos: agora aparecem em duas filas.

BOTÃO DESLIZANTE

Pedido antigo dos donos de DS, o controle analógico do 3DS serve para games que exigem movimentos mais precisos. Apesar do formato diferente, o botão deslizante funciona como a alavanca do Nunchunk, o controle auxiliar do Wii. Ele se move para todas as direções.



BOTÃO HOME

Agora, você pode voltar ao menu do sistema enquanto estiver jogando ou usando um aplicativo a qualquer momento e sem a necessidade de desligar o videogame. Ou, então, pode usá-lo para pausar algo que esteja fazendo.



TRÊS CÂMERAS

Uma externa e duas externas. As duas câmeras são necessárias para fotografar em 3D. Cada uma grava uma imagem e depois é criado o efeito tridimensional.

MICROFONE

Velho conhecido dos donos de DS, será importante em jogos e em aplicativos, como o Nintendo 3DS Sound. Agora, fica ao lado do botão Start.

A CANETA

Para se acostumar a mãos diferentes, a nova Stylus é retrátil e realmente se parece com uma caneta. O tamanho máximo é de 10 cm. Como sempre, pode ser guardada na lateral do 3DS.

CONTROLE DE TERCEIRA DIMENSÃO

A função mais inovadora do aparelho em relação às tecnologias existentes é capacidade de aumentar ou diminuir o efeito de terceira dimensão. Para isso, basta mexer nesta chave, como se fosse alterar o volume de música.

TROCA DE BOTÕES

O botão de desligar agora fica ao lado direito do console.
Os botões Start e Select deixaram o local para ir para a parte central.

O BERÇO

O carregador do aparelho não poderia ter nome mais adequado: cradle, ou seja, ninho em português. Como a bateria do 3DS precisará ser carregada por mais vezes que o DS, ela ganhou uma base. Ao deixá-lo no ninho no modo sleep (ligado mas fechado), o aparelho recebe as atualizações do sistema. No entanto, é preciso ter acesso a uma conexão de internet sem fio.



ALÉM DO 3D

Conheça os principais recursos e aplicativos do portátil

SENSORES DE MOVIMENTO

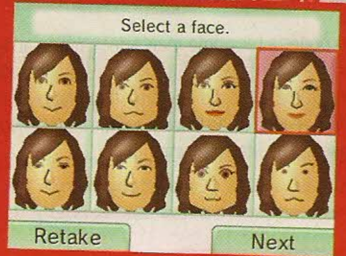
Mesmo que não seja um console de mesa, o Nintendo 3DS terá controle de movimentos. Ele saberá quando você está caminhando e, por isso, poderá contar seus passos. E o aparelho tem um sensor giroscópio. Se você o gira, ele reproduz o mesmo ângulo de inclinação dentro do game. Em *Mario Kart*, por exemplo, o 3DS seria um volante. A jogabilidade será bem mais realista desta forma.

STREETPASS

É o sistema mais interessante do portátil, uma evolução do Tag Mode do DS. Quando dois aparelhos se cruzarem, se estiverem ligados ou no modo sleep, o StreetPass distribuirá informações de jogos, como recordes e personagens, entre usuários. Quando isso acontecer, uma lâmpada de LED na lateral do aparelho ficará acesa. Vale dizer que haverá troca de informações de todos os games que foram jogados no seu aparelho.

MONTE SEU MII

Para trocar dados com outros nintendistas, é preciso ter um Mii. Você pode criá-lo de duas maneiras. Na tradicional, a mesma do Wii, você monta seu avatar escolhendo cor, formato de rosto e altura. Na nova opção você se fotografa com as câmeras do 3DS, um programa lê suas feições e as transformam no rosto de um boneco. É bem mais prático.



SPOTPASS

É o canal de contato da Nintendo com o 3DS. Por ele, o aparelho receberá demos de jogos, vídeos, informações sobre lançamentos e atualizações de sistema. No Japão, os nintendistas baixarão também conteúdos produzidos pelas emissoras de televisão daquele país. Para isso, é necessário ter internet sem fio. Os upgrades do firmware do console devem ser constantes a partir de maio e evitarão a crescente onda de pirataria.

PRAÇA WII

Um dos serviços do StreetPass, é aqui você vai ver quais dados do seu console foram trocados pelos lugares por onde você andou. Se a Praça Wii estiver cheia de bonequinhos, é sinal que você passou do lado de muitos donos de 3DS. Preste atenção nas mãos do avatares, pois eles sempre aparecem carregando vários presentes, como fotos e músicas.



FACE RAIDERS

Você precisa atingir com bolas amarelas várias cabeças voadoras que têm a sua imagem. *Face Raiders* usa principalmente os sensores giroscópios, para que você desvie de ataques. Como o jogo usa as câmeras do aparelho, o cenário pode ser sua casa, escritório ou escola.



NINTENDO 3DS SOUND

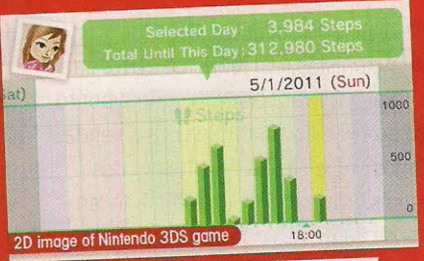
Você pode ouvir as músicas de seus artistas favoritos gravadas no formato MP3 no cartão de memória do aparelho ou criar outras usando os recursos de edição do software incluído.



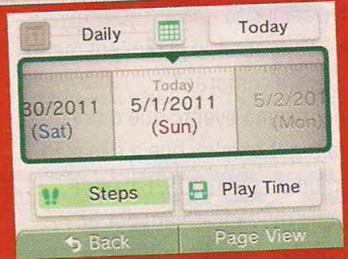
2D image of Nintendo 3DS game

AGENDA

Com tanta coisa acontecendo na vida gamer, o 3DS te dará uma mão. Em uma agenda virtual você saberá quando e por quanto tempo usou cada recurso do aparelho. Além disso, o software calcula quantos passos você deu enquanto seu console estava na mochila ou na bolsa.



2D image of Nintendo 3DS game



JOGOS DE REALIDADE AUMENTADA

Esta forma de interação também pode marcar o futuro dos games. O 3DS será vendido com seis cartões. Cada um tem um selo com um código. Quando você o mostra para as câmeras do aparelho, surge na tela um objeto ou ser animado. Você pode simular que há um dragão ou o seu Mii sobre sua cama ou qualquer outra coisa impossível de se fazer na vida real. O aparelho virá com seis jogos na memória que utilizam a tecnologia.



2D image of Nintendo 3DS game



2D image of Nintendo 3DS game

VÍDEOS EM 3D

Ainda não foram definidas as características do aplicativo, mas a Nintendo revelou que, em um futuro próximo, faremos nossos próprios vídeos em terceira dimensão.

CÂMERA EM 3D

Aproveite as câmeras do aparelho e tire fotos em 3D. Como no DS, dá para fazer fotos com recurso de edição e efeitos de lente.


2D image of Nintendo 3DS game



NINTENDO eSHOP

Big N quer popularizar venda de games com loja virtual mais completa

IGOR ANDRADE

Foi no 70º Encontro Anual de Acionistas, em junho de 2010, que Satoru Iwata declarou que o ponto fraco do Wii e do Nintendo DS é a venda de jogos pelos canais de internet dos consoles. "Temos dificuldade em incentivar os clientes a verificarem os títulos disponíveis. Eles só entram no DSiWare ou no WiiWare quando já têm em mente o que querem comprar."

E foi no mesmo evento que o presidente da Big N revelou que a situação deverá mudar com o 3DS. E parece mesmo que mudanças vêm por aí. A companhia fez várias modificações no recurso para fortalecê-lo e popularizá-lo. A primeira delas é o nome da loja virtual, que não será mais relacionado ao nome do videogame do qual faz parte. Agora o tal canal de vendas pertence ao universo da Nintendo. Ou seja, não haverá um 3DS Shop. Agora será Nintendo eShop.

Segundo, que o sistema promete ser amigável, ou seja, fácil de usar. O visual é bem parecido com o do menu do console. O número de janelas usadas para navegar entre o cardápio de jogos será menor e haverá a função de busca. Grandes franquias, como a de Mario e de Donkey Kong, serão organizadas em canais separados dos demais.

Um dos destaques do 3DS será a constante distribuição de vídeos e demos de games. E, sabiamente, os conteúdos gratuitos ficarão expostos no Nintendo eShop. A ideia é que o gamer se acostume a visitar sempre o canal. E, quem sabe, resolva baixar um título.

Mas não há melhor propaganda para chamar atenção dos nintendistas do que a inserção do Virtual Console no sistema. Assim como no Wii, será possível comprar títulos clássicos lançados para portáteis do passado. Por enquanto, do Game Boy e do Game Boy Color. Pelas imagens divulgadas, logo estaremos jogando *Super Mario Land* como nos velhos tempos da tela monocromática do GB.

No mesmo canal também ficarão os jogos e aplicativos do DSiWare. A boa notícia é que quem tem um console da família DSi poderá transferir os títulos comprados. Ainda não foi explicado como será o processo de envio e recebimento, mas os jogos ficarão no cartão SD do 3DS. O que é certo é que haverá um limite de transferência e de prazo, para evitar que um único game vá parar em vários portáteis.

E ainda há os games do 3DSWare, que obviamente poderão ser jogados em 3D. O mesmo só ocorrerá com os games do DSiWare se eles forem refeitos por seus produtores. Espere por remakes dos mais populares. Por falar nisso, você poderá dar notas para os jogos. No máximo, será possível dar cinco estrelas para cada um.

Os nintendistas, no entanto, terão de esperar um pouco para ver as novidades de perto. O Nintendo eShop só deve entrar em operação a partir de maio, quando deve ocorrer a primeira grande atualização do sistema operacional do 3DS.

Até lá saberemos se os Nintendo Points, a moeda da Big N, e os Nintendo Cards, cartões com senhas que liberam NPs, continuarão a existir. Pois há indícios de que o jogador não será mais obrigado a comprar créditos para fazer um donwload de um jogo. Em vez disso, ele pagaria apenas pelo que está baixando. Hoje, você adquire pacotes com valores fechados de pontos e nem sempre gasta tudo o que tem. NW

MARIO terá canal exclusivo na loja virtual de games do 3DS

SÉRIE Super Mario Land do Game Boy deve fazer parte do Virtual Console do 3DS

COMO O 3DS FUNCIONA

Entenda como o efeito 3D do Nintendo 3DS dispensa o uso de óculos especiais

LUCAS PATRICIO

Tecnologia 3D. Só se fala nisso nos últimos anos. A terceira dimensão, no entanto, não é novidade. A estereoscopia, como o fenômeno é conhecido, é do século XIX. No entanto, ficou muito popular nos anos 1980, quando os óculos azul e vermelho eram usados em salas de cinema para assistir a filmes nos quais objetos saltavam aos olhos dos telespectadores.

Mas como esses óculos, muito parecidos com os usados nos cinemas 3D atuais, nos fazem enxergar em três dimensões? O truque é simples: quando duas imagens de um mesmo objeto com posições ligeiramente modificadas são enviadas para o cérebro de alguém que está usando o tal acessório, elas se combinam e formam apenas uma representação visual. O efeito é chamado de paralaxe. O 3D é simples assim.

Claro que as novas técnicas desenvolvidas e aplicadas em Holywood nos últimos tempos são mais sofisticadas, mas o princípio é o mesmo. E no Nintendo 3DS? Funciona da mesma forma, só que com um detalhe muito importante: sem a necessidade do uso de óculos especiais. E como o nosso cérebro consegue entender que a tela do portátil está exibindo duas imagens de um mesmo objeto ao mesmo tempo e em posições diferentes?

O segredo do 3DS está por trás da tela. Lá, fica posicionado o Parallax Barrier, um dispositivo que organiza a forma como as imagens são enviadas para o jogador. Ela ordena cada uma delas sequencialmente para cada olho. Assim, a visão do jogador recebe uma imagem em cada olho, mas o cérebro une ambas e cria o efeito de profundidade. O truque simula exatamente o que a nossa visão faz o tempo todo. Nossos olhos são ligeiramente separados e enviam um tipo de imagem diferente para o cérebro, responsável por organizá-las. Quando o Nintendo 3DS consegue enviar 30 imagens por segundo para cada olho, sequencialmente, nosso cérebro entende da mesma forma. O resultado é o efeito de profundidade conhecido como 3D.

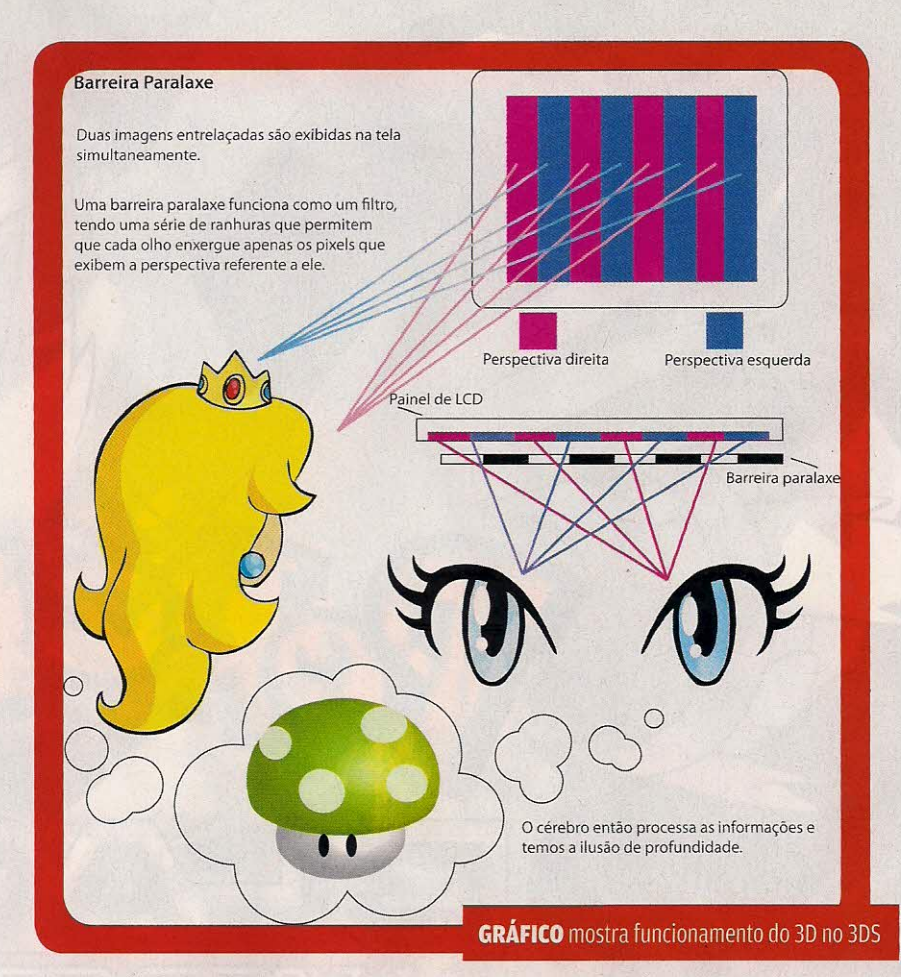


GRÁFICO mostra funcionamento do 3D no 3DS

Simples, não é mesmo? Só que existem algumas ressalvas. A principal delas é que essa tecnologia utilizada só funciona quando os olhos humanos estão posicionados de 50 a 60 centímetros da tela. Isso inviabiliza, por enquanto, o uso dessa tecnologia em televisores, por exemplo. Como cada pessoa possui uma sensibilidade diferente na visão, o ajuste de nível de 3D no Nintendo 3DS é muito mais que um recurso opcional. Sem ele, seria muito arriscado lançar o portátil, já que muitas pessoas não conseguiriam enxergar o 3D de forma clara.

Quando for jogar Nintendo 3DS, lembre que ele está enviando várias imagens ao seu cérebro. Por isso, descanse as vistas de tempos em tempos para que sua visão continue calibrada para receber os incríveis efeitos do portátil. Além disso, crianças menores de sete anos não devem usar o aparelho com o 3D ligado, pois o efeito pode causar danos à visão dos pequenos. NW

FAMICOM 3D SYSTEM

O vovozinho do 3DS

Carlos Oliveira

Que o 3D é a onda do momento ninguém discute. E no mundo atual dos videogames nem tudo é novidade: o primeiro experimento do tipo foi o *SubRoc-3D*, jogo da Sega para arcade lançado em 1982. Já o 3DS tem pai e avô. O pai é o Virtual Boy. O vovô é o não tão conhecido Famicom 3D System, de 1987.

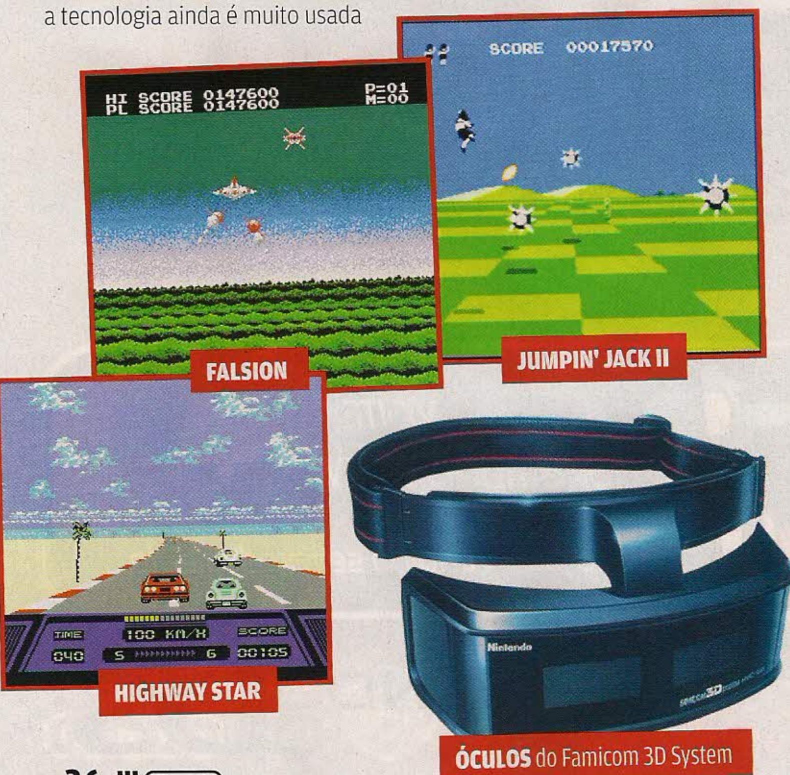
Vendido apenas no Japão, como reação ao SegaScope 3-D para o Master System, o Famicom 3D System é um acessório para o saudoso Nintendinho, como ficou conhecido aqui no Brasil. O periférico é encaixado na porta extra do Famicom, na entrada exclusiva da versão nipônica. Os óculos são conectados por fios e bloqueiam cada lente de forma sincronizada com as imagens do game, criando a ilusão das três dimensões.

É como se eles te forçassem a piscar rapidamente com um olho e depois com o outro, acompanhando imagens da tela que se alternam. Um pouco melhorada, a tecnologia ainda é muito usada principalmente em televisores.

Há somente seis jogos para o periférico, lançados entre 1987 e 1989: *Falsion* (tiro com naves), *Attack Animal Gakuen* (tiro e sobre uma garota contra bichos fofos), *Cosmic Epsilon* (tiro), *Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally* (corrida com o Mario e Luigi), Highway Star (conhecido como Rad Racer no Ocidente, é de corrida e aclamado pela crítica), e *Jumpin' Jack Tobidase Daisakusen II* (mais um de tiro).

Interessante notar que a desenvolvedora dos dois últimos jogos da lista havia experimentado a tecnologia antes do Famicom 3D System com game *3-D Worldrunner* (*Tobidase Daisakusen* I) para o Disk System. No caso, o título era vendido com óculos anáglifos, aqueles com as lentes nas cores azul e vermelha. Sabe quem é a produtora? É a conhecidíssima Square, que estava mal das pernas. Sim, com Hironobu Sakaguchi e Nobuo Uematsu! Lembram-se da história de *Final Fantasy*, na qual o jogo seria uma tentativa desesperada de sair do buraco (daí o nome *Última Fantasia*)? *Jumpin' Jack* foi o último game a ser produzido antes de *Final Fantasy*, e não foi exatamente um sucesso comercial. O Famicom System 3D também não foi bem de vendas. Infelizmente sua história é nebulosa. Tudo parece se resumir ao número muito limitado de jogos. Versátil, o sistema suportava dois óculos 3D simultaneamente, mas nenhum título usou o recurso. A jogabilidade dos games era muito parecida.

Além disso, alguns consumidores reclamavam de dores de cabeça e nos olhos provocadas pelo uso do aparelho. Sem decolar no Japão, a Nintendo não o trouxe para o Ocidente. A Sharp, parceira de tecnologia da Big N, lançou uma versão do acessório na época, o Sharp Twin Famicom 3D System, assim como já tinha feito o Famicom Twin, console alternativo com o Disk System embutido. NW



FALSION

JUMPIN' JACK II

HIGHWAY STAR

ÓCULOS do Famicom 3D System



SE Mario se assusta com a tecnologia do Famicom, imagine com a o 3DS

VIRTUAL BOY O QUÊ?

Nintendo 3DS traz de volta más lembranças do portátil de 1995

Ricardo Syozi

O Virtual Boy parecia imponente, presunçoso e grandioso, mas por algum motivo não deu certo. Durou um pouco mais de um ano até ser cancelado e ter toda sua história esquecida e ignorada pela Nintendo.

Contudo, com o 3DS batendo à nossa porta, nós cavamos fundo e fomos até o passado para sabermos o que o console tinha de especial.

O aparelho, que prometia uma realidade em três dimensões jamais vista, foi criado por Gumpei Yokoi, o pai do querido Game Boy. O Virtual Boy foi lançado em agosto de 1995 e possuía um processador de 32 bits e duas telas em formato de óculos presas a um tripé.

Com isso, o console exibia imagens em 3D com uma boa profundidade, mas com uma limitação de apenas duas cores: azul e vermelha.

Há muitas razões para que não tenha sido um sucesso. Dizem que era por causa do fato de ele não ser realmente um portátil, pois era necessário apoiá-lo em uma mesa. Outros afirmam que o preço era absurdamente alto: US$ 179,95. Talvez o maior dos problemas fossem as dores de cabeças que causava após certo tempo de jogatina ininterrupta. Com o fracasso gigantesco, a Nintendo demitiu Gunpei Yokoi, cancelou a produção do aparelho, sumiu com os estoques e fingiu que nunca havia existido.

Hoje, no entanto, a empresa reconhece que não poderia ter vendido o VB como um videogame, mas sim como um brinquedo, principalmente pelo fato de poucos jogos serem produzidos.

Além disso, o projeto não contou com a participação de grandes figurões. Shigeru Miyamoto, por exemplo, dedicava-se inteiramente ao desenvolvimento do Nintendo 64. Havia duas grandes correntes de pensamento entre os diretores da Big N: a dos gráficos wire frame, em que há a sensação de 3D por meio de acessórios, e a dos gráficos renderizados, em que os jogos teriam cenários e personagens em profundidade. Venceu a última ideia.

O Virtual Boy não deu certo, mas há muitos jogadores ou colecionadores por aí que o contemplam. Sou um deles. Comprei pela internet e levou quase dois meses para chegar. Foi bem bacana poder vê-lo em meio a minha coleção da Nintendo. Ele está bem velhinho, mas é incrível como é o que mais se destaca entre os outros consoles. Para mim, o VB marca algo que representa muito bem a Nintendo: a tentativa constante de inovação. Já para Francisco Deorci, frequentador assíduo de comunidades sobre games mais antigos, diz: "Ainda guardo meu Virtual Boy, pois o acho uma peça interessante de uma tecnologia muito falada nos anos 1990, a Realidade Virtual. Para mim, representa uma ótima ideia mal executada". Seja artigo de colecionador ou de fãs da Nintendo, o Virtual Boy foi relevante para os anos 1990. Não deu certo, mas suas ideias estão de volta no 3DS. A Nintendo continuará inovando e nós vamos continuar dando chances a ela. Go, go, Big N! NW





DESCONFORTÁVEL de usar e com poucos games produzidos, console não agradou os nintendistas



OS JOGOS ESSENCIAIS

Confira quais são os jogos do 3DS que você não poderá deixar de conferir

> Lucas Patricio

O Nintendo 3DS já está entre nós (ou quase). Agora, é hora de olhar com calma para todos os principais jogos, e fazer as contas de quantos finais de semana vamos ficar em casa para guardar dinheiro suficiente para comprar os favoritos. Você já sabe qual vai querer logo de cara? Utilize nossa lista para não se esquecer de nenhum!

Os games deste **Super Preview** foram divulgados oficialmente pela Nintendo e devem chegar às lojas nos próximos meses. Mas a cada dia surgem notícias sobre a produção de mais jogos. Veja os principais anunciados até agora e que devem chegar ao Ocidente (os nomes podem ser provisórios): *A Boy and His Blob, Animal Crossing 3DS, Bomberman 3DS, Cave Story 3DS, Chocobo Racing 3D, de Blob 2, Deca Sports, Dragon Quest, FIFA Soccer 3DS, Final Fantasy, Green Lantern: Rise of the Manhunters, Harvest Moon 3D, James Noir's Hollywood Crimes, Kingdom Hearts: Dream Drop Distance, Mario Kart 3DS, Mega Man Legends 3D, Paper Mario 3DS, Professor Layton and the Mask of Miracle, Rabbids 3D, Rayman 3D, Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked, Sonic the Hedgehog 3DS, Super Mario Bros. 3DS* e *Thor: God of Thunder.*

KID ICARUS UPRISING

Demorou muito, mas finalmente Pit terá uma continuação de sua aventura clássica, lançada para o Nintendinho, em 1987. *Uprising* é um jogo com muita ação e combates terrestres e aéreos, com direito até mesmo a luta contra chefes. Para garantir que a volta de Pit fosse triunfal, a Nintendo deixou o jogo nas mãos do produtor Masahiro Sakurai, criador das séries *Kirby* e *Super Smash Bros.*

Produção: Nintendo
Gênero: Tiro
Lançamento: 2011



2D image of Nintendo 3DS game



2D image of Nintendo 3DS game

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Já falamos muito sobre esse super lançamento aqui na **NW**, e você também deve concordar que o momento em que a Nintendo anunciou o remake de *Ocarina of Time* foi um dos mais marcantes de 2010. Imagine só jogar a incrível aventura de Link novamente em qualquer lugar. E o melhor: em 3D! Esse será, com certeza, um dos melhores jogos de 2011!

Produção: Nintendo
Gênero: Aventura
Lançamento: 2011

PILOTWINGS RESORT

Pegando emprestado muitos conceitos desenvolvidos em *Wii Sports Resort*, a nova edição de *Pilotwings* permitirá que o jogador transfira seu Mii (criado e editado no novo recurso do Nintendo 3DS) para a ilha Wuhu. No local paradisíaco, os voos característicos da série serão ainda mais divertidos nos céus repletos de efeitos em três dimensões, uma novidade que promete torna a experiência da franquia muito mais imersiva.

Produção: Nintendo
Gênero: Esportivo
Lançamento: 2011



2D image of Nintendo 3DS game

SUPER STREET FIGHTER IV: 3D EDITION

Finalmente os nintendistas terão o prazer de jogar um bom título da série *Street Fighter* novamente! Já que o Nintendo DS original não recebeu nenhum jogo da franquia, o 3DS vai começar com o pé direito. *Super Street Fighter IV: 3D Edition* é uma versão completa e repleta de novidades que utilizam os novos recursos do portátil. Um jogo de luta com tudo que os fãs estavam esperando.

Produção: Capcom
Gênero: Luta
Lançamento: 27 de março


2D image of Nintendo 3DS game


2D image of Nintendo 3DS game

NINTENDOGS + CATS

Um dos maiores sucessos do DS volta ainda mais fofo e criativo. *nintendogs + cats* (é assim mesmo que se escreve) tem como principal novidade, claro, a adição de gatos. Além disso, a câmera frontal do portátil será usada para que os bichinhos reconheçam o rosto do jogador e façam truques ainda mais incríveis. Por meio do recurso de realidade aumentada, será possível ver seu cachorro ou gato virtual fazendo uma bagunça na sua sala de verdade!

Produção: Nintendo
Gênero: Simulador
Lançamento: 27 de março

STEEL DIVER

É uma nova série da Nintendo onde o jogador controla um submarino. A jogabilidade vai se aproveitar de diversos recursos do Nintendo 3D, como a tela de toque e o giroscópio, girando o portátil, você vira a mira do submarino para encontrar novos alvos. Apesar de parecer simples, *Steel Diver* pode ser uma ótima escolha para quem gosta de muita ação e submarinos.

Produção: Nintendo
Gênero: Estratégia
Lançamento: 27 de março



2D image of Nintendo 3DS game


2D image of Nintendo 3DS game

ASPHALT 3D

Essa franquia nasceu e fez muito sucesso em celulares, e agora pretende alcançar novos horizontes no Nintendo 3DS. *Asphalt 3D* é um jogo de corrida arcade, muito preocupado em oferecer alta velocidade e visuais incríveis. O uso do 3D torna as corridas eletrizantes, com carros de alta performance e um total de 17 pistas em exóticas localidades.

Produção: Ubisoft
Gênero: Corrida
Lançamento: 2011

DEAD OR ALIVE DIMENSIONS

Pela primeira vez, um portátil receberá as lutas extremamente técnicas de *Dead or Alive*. A versão para Nintendo 3DS terá todos os famosos lutadores além de visuais de saltar os olhos. Os golpes e equilíbrio nas lutas estão garantidos, assim como a utilização de alguns dos novos recursos do 3DS. Finalmente, poderemos jogar um game de luta em 3D na fila do banco!

Produção: Luta
Gênero: Tecmo Koei
Lançamento: 27 de março


2D image of Nintendo 3DS game

PRO EVOLUTION SOCCER 2011 3D

Pro Evolution Soccer dispensa apresentações, certo? O famoso *Winning Eleven* finalmente terá uma versão caprichada para o portátil da Big N. Afinal de contas, as de DS não eram lá essas coisas... Com visuais incríveis que se equiparam aos de Wii, essa versão é um aperitivo do que o 3DS poderá fazer com jogos de futebol.
Produção: Konami
Gênero: Esportivo
Lançamento: 27 de março


2D image of Nintendo 3DS game


2D image of Nintendo 3DS game

STAR FOX 64 3D

Lembra da aventura de Fox e seus amigos no Nintendo 64? Quem tem mais de 20 anos com certeza se divertiu muito com um dos melhores jogos de tiro espacial de todos os tempos. E adivinha? Ele vai voltar em 3D! Com visuais renovados e jogabilidade adaptada para os recursos inovadores do 3DS, *Star Fox 64 3D* promete ser imperdível.
Produção: Nintendo
Gênero: Aventura
Lançamento: 2011

RIDGE RACER 3D

Apesar de não ter nos impressionado tanto até agora, *Ridge Racer 3D* tem tudo para se tornar o jogo de corrida favorito daqueles que gostam de pistas repletas de curvas e desafios. A versão utiliza 3D e o acelerômetro do Nintendo 3DS para oferecer uma experiência inédita na série. O resultado final nós ficaremos sabendo assim que jogarmos para valer.
Produção: Namco Bandai
Gênero: Corrida
Lançamento: 27 de março


2D image of Nintendo 3DS game


2D image of Nintendo 3DS game

RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D

A Capcom não é boba, e tratou de preparar dois episódios de sua franquia de ação e terror *Resident Evil* para o Nintendo 3DS. Uma delas é *The Mercenaries*, na qual os principais e mais famosos personagens da série precisarão lutar pela sobrevivência contra inimigos bem conhecidos. Em um estilo arcade, é um dos jogos que promete ficar bastante tempo em nosso portátil.
Produção: Capcom
Gênero: Ação
Lançamento: 2011

SUPER MONKEY BALL 3D

O clássico jogo do macaquinho AiAi ganhou uma forma completamente nova. Equilibrando os personagens em cima de bolas, será necessário muita precisão com o Nintendo 3DS em mãos. Ao girar o portátil, você vai movimentar os personagens pelos cenários. O desafio será ainda mais divertido com dois modos multiplayers: o de corrida e o de combates.
Produção: Sega
Gênero: Party
Lançamento: 27 de março


2D image of Nintendo 3DS game

SAMURAI WARRIORS CHRONICLES

Este é um jogo que faz um enorme sucesso no oriente. A fórmula é bem simples: um herói contra zilhões de adversários. E no Nintendo 3DS não vai ser diferente, pois os combates acontecerão em três dimensões e com novidades na jogabilidade.

Produção: Tecmo Koei
Gênero: Estratégia
Lançamento: 27 de março


2D image of Nintendo 3DS game


2D image of Nintendo 3DS game

TOM CLANCY'S GHOST RECON SHADOW WARS

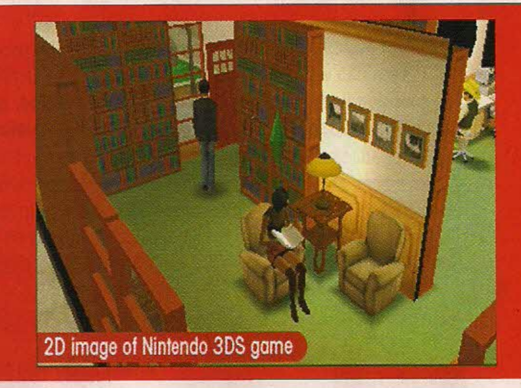
Para os jogadores hardcore, a Ubisoft prepara mais um episódio da franquia *Ghost Recon*. Como sempre, os combates são recheados de estratégia e são o foco da ação, que acontece em turnos. O grande destaque fica para as animações que saltam aos olhos, tamanha a qualidade dos efeitos em 3D produzidos.

Produção: Ubisoft
Gênero: Tiro
Lançamento: 2011

THE SIMS 3

Pela primeira vez, *The Sims* terá uma versão portátil que conseguirá passar a experiência completa do melhor simulador de vida de todos os tempos. Monte sua casa, família e carreira profissional contando com todos os recursos que The Sims 3 oferece. Em 3D, *The Sims* fica muito mais divertido.

Produção: EA
Gênero: Simulador
Lançamento: 27 de março


2D image of Nintendo 3DS game



2D image of Nintendo 3DS game

COMBAT OF GIANTS: DINOSAURS 3D

Não importa qual o nível da tecnologia ou geração do videogame. Dinossauros sempre farão sucesso! Em *Combat of Giants*, eles são as estrelas de uma aventura repleta de combates colossais entre as criaturas pré-históricas. Em cenários que esbanjam efeitos em três dimensões, as lutas em tempo real decidirão quem vai sobreviver para dominar o mundo. Enquanto ele durar...

Produção: Ubisoft
Gênero: Luta
Lançamento: 2011

METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D

O melhor jogo da franquia de Hideo Kojima ganha uma adaptação portátil que traz Big Boss em uma arriscada missão, na qual são explicados vários detalhes importantes da trama. Os gráficos são incríveis, tão bons quanto os da versão original, mostrando que o poder gráfico do Nintendo 3DS é altíssimo. Podemos esperar um jogo épico, como todos os demais assinados por Kojima.

Produção: Konami
Gênero: Ação
Lançamento: 2011

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

Star Wars em LEGO fez tanto sucesso que já está em seu terceiro jogo. Desta vez, a história conta os acontecimentos da Guerra dos Clones, com todos os personagens da trama, e também os clássicos, como não poderiam faltar. A novidade são os combates em grande escala, onde o jogador experimenta um jogo de estratégia em tempo real de uma forma nunca antes vista. Ah, e em 3D.

Produção: LucasArts
Gênero: Aventura
Lançamento: 27 de março



CONTANDO OS MINUTOS

Os games em 3D mais esperados pela redação

Os nossos colaboradores estão ficando malucos! Eles não sabem mais o que fazer para esperar a chegada do Nintendo 3DS. A ansiedade é tanta que eles já até escolheram quais são seus games preferidos. Confira!

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

De todos os títulos do 3DS confirmados, o que mais aguardo é *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D*. Fico pensando em minigames, batalhas contra os chefes, dar flechadas enquanto cavalgamos com Epona. Poder jogar esse *Zelda* em 3D, e com sensor de movimento, deve ser uma experiência muito legal.
JORGE SIMÃO JR.

Estou ansiosa para testar a jogabilidade em 3DS nos novos títulos do portátil. Porém não vejo a hora de reencontrar Link em *Ocarina of Time* na versão tridimensional, cheia de detalhes nunca vistos no N64. Zelda foi um jogo que marcou minha infância. Estou contando os dias para finalmente jogá-lo outra vez.
THAIS PIOVESAN





NINTENDOGS + CATS

Ahaaa... não vejo a hora de poder ver e jogar *nintendodogs + cats*. Imagina ter seu pet ali em 3D! Que mimo! Outra coisa bacana que achei foi a volta de *Kid Icarus*. Entre as novidades, existem outros que cobiço: *Street Fighter* e a franquia *Mario* (todos que forem lançados, *Super Mario Bros.*, *Mario Kart*). Pronto! Agora vou ter que correr atrás do meu 3DS...
DANI IANNI

METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D

Será um jogo, sem dúvida alguma, que vai trazer outro tipo de público para o 3DS. A versão para o novo portátil apresenta uma das melhores tramas de toda a série. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* foi um jogo que cativou milhões de fãs não só por sua história rica em detalhes, mas pela sua jogabilidade, que dava várias oportunidades diferentes ao jogador para resolver determinadas situações. Hideo Kojima já nos provou que é um gênio e, por isso, não podemos esperar menos da versão deste jogo para o 3DS.
MATEUS LÔBO

KID ICARUS: UPRISING

Assim que vi o primeiro trailer do novíssimo *Kid Icarus*, eu me senti como uma criança esperando o Natal. Nunca curti o primeiro game, acho sem graça, mas o novo me parece algo realmente completo. Gostei muito do estilo *Sin & Punishment*. Sei que ele será o game certo para conhecermos o potencial do 3DS.
RICARDO SYOZI



CAVE STORY 3D

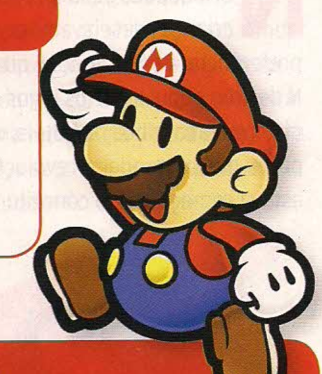
Cave Story foi o responsável pelo início da popularização dos jogos independentes, em 2004. Seis anos depois de seu lançamento, recebeu ports para Nintendo Wii e DS. Finalmente, em 2011, este clássico atemporal ganhará um remake em três dimensões. Uma obra de arte que merece uma recriação tanto quanto *Ocarina of Time* e *Star Fox 64*.

LUIS ANDION

SUPER MARIO BROS. 3D

Sempre adorei o Mario! Acho o personagem extremamente cativante em qualquer de suas versões. É tão fofo que a primeira imagem que me vem a minha cabeça quando penso em games é a do Mario montado no Yoshi. Por essas e outras que mal posso esperar para ver o baixinho, gordinho e bigodudo saltando para os meus olhos. Esperar para ver... E bota ver nisso.

LIVIA LORENA



KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE

Além de ser um fã da série, acredito que *Dream Drop Distance* tem potencial para se tornar um dos melhores games da franquia. O uso do 3D, o visual incrivelmente bonito e as constantes trocas entre os protagonistas Riku e Sora. A expectativa é alta e não para de aumentar cada dia mais.

GUSTAVO ASSUMPÇÃO

PAPER MARIO 3DS

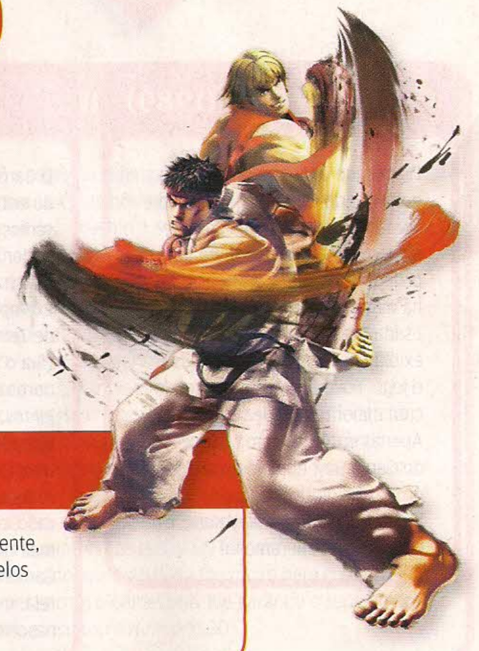
Na primeira vez que vi Mario correndo para o canto direito da tela pulando sobre Goombas, fui convencido de que aquele seria o jogo definitivo da humanidade, o ápice da tecnologia neste mundo. Eu tinha apenas cinco anos e nem imaginava que a tecnologia evoluiria ao ponto em que estamos. Misturar perspectivas 2D e 3D funcionou muito bem na série *Paper Mario*, e com o 3DS ela tem tudo para dar o próximo passo nesta evolução.

GERALDO JUNO CECILIO

ANIMAL CROSSING 3DS

O quarto jogo da série *Animal Crossing* deverá utilizar as funções do 3DS ao máximo. Imagine as possibilidades com o giroscópio e o acelerômetro. Para usar os itens, o jogador poderia mover o portátil para lançar e recolher o anzol, mirar em um presente voador com o estilingue e ainda chacoalhar as árvores. Com a câmera em 3D, fotos de pessoas e objetos poderiam ser transformados em itens para a sua casa, ou patterns para roupas e acessórios. As três dimensões poderiam dar uma melhor profundidade para o ambiente, colocando o jogador literalmente dentro da floresta. A Nintendo provavelmente pensou nessas e outras possibilidades, então podemos esperar novidades fantásticas.

FELIPE CARETTONI



SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION

Não gosto muito de 3D, me preocupa que invistam tanto em uma tecnologia que pode passar rapidamente, como aconteceu no passado. Dito isso, estou muito ansioso para jogar *Street Fighter IV* no 3DS. Não pelos efeitos novos, mas porque me agrada a ideia de jogar *SF* a qualquer momento e em qualquer lugar.

MANO FAIXA PRETA

HISTÓRIA DE BOLSO

Entenda porque a Nintendo sempre dominou o mercado de portáteis

Lucas Patricio

Nos anos 1980, videogames eram brinquedos de luxo. Todas as crianças desejavam ter um, de preferência, da Nintendo. E quando a Big N decidiu popularizar os jogos eletrônicos em aparelhos portáteis, o mundo parou para entender a revolução que estava começando. O conceito de portabilidade ainda era um tanto estranho e a empresa de Kyoto foi muito corajosa em assumir tal modelo de negócio. Claro que nem tudo foram flores. Houve muitas dificuldades de execução e até mesmo de adaptação de mercados. O Japão era o principal polo da indústria e todas as tendências vinham de lá. Os norte-americanos precisavam entender e aceitar as ideias nipônicas para que um produto desse bem deste lado do mundo. E isso nem sempre aconteceu.

Apesar de oficialmente não ter sido a pioneira, foi a Nintendo que popularizou tal tipo de entretenimento. Primeiro lançou o Game & Watch e aprendeu



GAME & WATCH (1980)

Dizem que o Nintendo DS é uma evolução do Game & Watch. Não é verdade. Apesar do design parecido, o Game & Watch tinha uma proposta diferente. As duas telas, na maioria das vezes, não eram usadas para jogo. Enquanto uma exibia um relógio, a outra exibia o jogo. Foi o portátil da Nintendo com maior tempo de vida: 11 anos. Apenas em 1991, com o sucesso do Game Boy, é que deixou de ser produzido. Foram lançados 59 jogos, incluindo *Donkey Kong*, o clássico dos fliperamas.

GAME BOY (1989)

O Game Boy foi um divisor de águas no mundo do entretenimento. Lançado no primeiro semestre de 1989 por apenas US$ 100, tinha poder gráfico muito melhor que o do Game & Watch e possuía entrada para novos jogos, a exemplo dos consoles de mesa. Acompanhado de *Tetris*, também trouxe outra grande inovação: o cabo link, que permitia que dois jogadores conectassem seus portáteis e jogassem juntos. Foi um dos principais motivos para que o fenômeno *Pokémon* surgisse e se tornasse uma febre em todos os cantos do planeta. Em 1996, a Nintendo lançou um modelo aprimorado, chamado Pocket, ainda menor e com melhores ajustes de tela. Em 1997, no Japão, o Game Boy Light trazia ainda mais qualidade na tela, mas o modelo ficou apenas na terra do Sol nascente. Virou raridade.

VIRTUAL BOY (1995)

Toda empresa tem o direito de errar. E o grande erro da Nintendo foi o Virtual Boy. O mais curioso é que todos os relatos sobre seu declínio citam algumas das características presentes no 3DS. Como assim? Os jogos do Virtual Boy foram criticados na época por serem simples demais (apenas usavam duas cores: azul e vermelho) e custavam US$ 40. Muitas pessoas tinham dores de cabeça após jogar por muito tempo e a Nintendo já recomendava na época que houvesse descanso a cada 15 minutos.
Te lembra alguma coisa? O fato é que o Virtual Boy não contava com a tecnologia certa. Sem falar que chamar um trambolho daquele de portátil era quase uma piada! O criador do aparelho, Gunpei Yokoi, responsável pelo Game & Watch e pelo Game Boy, foi demitido um ano após o lançamento. Apenas 22 jogos foram lançados durante o curto período de vida do portátil mais exótico da Nintendo.

muito sobre como comercializar e, principalmente, como ganhar dinheiro com o novo negócio. Mesmo com algumas ameaças, como a do Game Gear da Sega, em nenhum momento da história a Big N esteve em segundo lugar no mercado de videogames portáteis. Quando seus concorrentes vendiam muito bem, ela fazia o que parecia impossível e vendia ainda mais. Inovou, criou e revolucionou.

Hoje, todos nós comemoramos a chegada do Nintendo 3DS. A evolução de um portátil que tem muitas semelhanças com o Game & Watch e que aplica de forma correta o mesmo conceito criado há 15 anos com o Virtual Boy: três dimensões nos games. E como será que o 3DS vai afetar o mercado? Dizem que aparelhos multimídia irão roubar o espaço dos clássicos portáteis, mas se tratando de um produto da Nintendo, temos certeza que isso não vai acontecer.

A Big N já mostrou que conhece o bem dela mais valioso: você. Talvez seja a empresa com maior experiência no assunto. Por isso, pode acreditar que cada aspecto do Nintendo 3DS faz um enorme sentido. Cada estratégia adotada tem um direcionamento muito bem pensado. A Nintendo, ao contrário de todas as concorrentes, sobrevive apenas de videogames.

E isso faz toda a diferença.

Pode esperar que o 3DS fará um tremendo sucesso. Você pode até estar relutante, mas é questão de tempo. Quando você pegar o portátil nas mãos e experimentar a revolução ao vivo, com certeza, esquecerá qualquer dúvida que tinha quanto à necessidade de um novo portátil aos moldes clássicos no mercado.

A história da Nintendo mostra que só ela poderia ter enxergado tão à frente. Enquanto os concorrentes tentam vender televisores com tecnologia em 3D tradicionais, com uso de óculos, ela surpreende com uma tecnologia nunca antes vista.

Agora, nós estamos preparados para descobrir porque o 3D é tão legal. (NW)





GAME BOY COLOR (1998)

Apesar de possuir um processador idêntico ao do Game Boy original, o Color tinha uma incrível novidade: cores. Hoje em dia, parece óbvio, mas o GBC era tudo que os fãs da Nintendo esperavam: um portátil com uma biblioteca de jogos imensa e novos games coloridos. Todas as fitas lançadas para Game Boy eram compatíveis com o Color. Algumas continuações foram lançadas se aproveitando dos novos recursos de cores, como *Pokémon Yellow*, uma versão de *Red* e *Blue*. Somando as vendas do Game Boy original, Pocket e Color, a Nintendo vendeu 118.69 milhões de unidades em todo o mundo. Merece muito respeito!

GAME BOY ADVANCE (2001)

O sucessor do Game Boy Color era um portátil poderoso, capaz de rodar gráficos tão bonitos quanto os SNES e tinha retrocompatibilidade com o Game Boy e Game Boy Color. O número de jogos lançados foi grande e, finalmente, a qualidade visual era bem explorada. O primeiro modelo do GBA foi criticado por sua tela não ser muito boa para jogar em ambientes escuros. No começo de 2003, a Nintendo lançou o Game Boy Advance SP, versão totalmente remodelada, com tela dobrável, luz de fundo e bateria de lítio recarregável. Pela primeira vez um portátil da Nintendo não usaria pilhas. Já no final da vida do GBA, foi criado o Game Boy Advance Micro, que cabia no bolso e podia ser até mesmo usado como chaveiro.

NINTENDO DS (2004)

É o segundo videogame mais vendido do mundo, com 144,9 milhões de unidades. Arriscamos dizer que nem mesmo a Nintendo sabia que o portátil de duas telas iria fazer o sucesso que fez. Ele começou com um marketing parecido com os demais portáteis da empresa, apostando em suas funcionalidades de toque na tela inferior e reconhecimento de comandos por voz. Só que com o tempo, o DS começou a transformar o mundo dos jogos eletrônicos. Pessoas que nunca haviam jogado videogame na vida tiveram seu primeiro contato brincando com *Nintendogs* ou testando seus conhecimentos com *Big Brain Academy*. Logo, as produtoras perceberam que um novo nicho havia sido descoberto: os jogadores casuais. O DS foi uma das salvações da Nintendo, que não tinha ido muito bem comercialmente com o GameCube. Ele garantiu o sucesso do Wii e inspirou o Nintendo 3DS.

AS VÁRIAS FACES DO DS

Desde o lançamento, o Nintendo DS passou por diversas mudanças

LUCAS PATRICIO

Em 2004, a Nintendo apresentou ao mundo o Nintendo Dual Screen (duas telas). Mas será que você se lembra de como ele era há mais de seis anos? É impressionante, mas o primeiro modelo do DS era cinza e gordinho, popularmente conhecido como Phat (brincadeira com fat, gordo em inglês). Já tinha esquecido? Não se culpe, pois, afinal de contas, a Big N lançou quatro modelos diferentes do mesmo portátil - um recorde!

Nós estamos acostumados com isso. A Big N sempre costuma atualizar, dar uma renovada nos produtos dela. Lembra o Game Boy Advance? Foram três modelos bem diferentes. Sabíamos que o DS teria novas versões. E confessamos que gostamos muito das mudanças do portátil, que deixou de ser apenas uma alteração de tamanho e incluiu novidades bem significativas.

O grande atrativo da linha evolutiva do Nintendo DS é a forma como a Nintendo experimentou e adicionou novos recursos de acordo com os novos públicos do portátil. O modelo Phat parecia muito ser um brinquedo. Era robusto, grande e com poucas curvas. As cores eram chapadas, e o material utilizado na superfície era quase áspero.

DESIGN DE PONTA

No meio da década passada, os produtos da Apple estavam fazendo muito sucesso em todo o mundo. A Nintendo observou muito e criou o Nintendo DS Lite, que tinha um design muito mais moderno. Formando um bloco bem definido e com um logo texturizado na parte de cima, o DS Lite teve o revestimento mudado para um mais liso, que deixava marcas de dedos por todos os cantos. Não precisava ter copiado isso também, Big N!

Brincadeiras à parte, a evolução de design do DS foi essencial para que ele atingisse outros públicos. Pessoas que queriam um aparelho que não se parecesse com um brinquedo e, sim, com um gadget de última geração. Deu certo. As combinações de cores dos bundles mais famosos eram finas e de muito bom gosto. Cores mais fortes e a união de duas delas fizeram bastante sucesso.

NINTENDO DSi



A chegada do Nintendo DSi mudou algumas coisas. A Nintendo colocou uma câmera na parte da frente do aparelho e mudou o revestimento para um material fosco, novamente pudemos manusear o portátil sem deixá-lo todo marcado. Algumas novas curvas foram adicionadas, assim como o remanejamento clássico de alguns botões: power, start e select.

NINTENDO DS LITE



O DSi XL foi uma explosão de exagero. É exatamente a mesma coisa que o DSi, só que bem maior. A tela, por exemplo, passou a medir 4,2" de diagonal contra 3,25" do DSi e 3" do DS Lite. Visualmente, o DSi XL não é o mais atrativo. Sua função é exatamente ser grande para que pessoas de mais idade consigam enxergar com mais clareza os jogos. Mas, para o público em geral, não é uma evolução muito grande, já que o hardware e resolução de tela continuam as mesmas. Alguns jogos ficam com pixels bem estourados e não são tão legais de se jogar em tamanho extralargo.

FUNCIONALIDADES

O primeiro modelo do DS tinha pouquíssimos recursos adicionais. Era possível ativar um despertador, mudar o horário do relógio e usar o Picto-Chat - uma ideia que teria dado ainda mais certo se permitisse conectividade online.

O DS Lite manteve as mesmas funcionalidades do DS original, só que com a chegada do DSi muitas coisas mudaram. Na verdade, tudo mudou. O sistema operacional foi alterado e implicou em novos menus e opções que exploravam os novos recursos de hardware, como as duas novas câmeras.

Só que o DSi também causou polêmica por não possuir mais o Slot 2, onde os cartuchos de Game Boy Ad-

NINTENDO DSi XL



vance eram encaixados. Assim, o DSi não é compatível com os jogos de GBA e nem com os acessórios que também utilizavam a entrada, como o Rumble Pack.

Em compensação, o DSi inaugurou uma novidade que promete fazer sucesso no 3DS: a loja online. O jogador pode comprar jogos e conteúdos adicionais. Algo bem parecido com o Shop Channel do Wii.

APRENDIZADO

Muito do que foi modificado e atualizado nas quatro versões do DS foi aproveitado para o 3DS. Além de aproveitar o layout de duas telas e o touchscreen, o 3DS também tem câmera interna e externa (três no total) e loja virtual.

As funcionalidades testadas em jogos como *Nintendogs* evoluíram para o Street Pass, função que permitirá que duas pessoas com o DS em standby troquem informações ao se cruzarem em uma rua ou restaurante. O tão cobrado navegador de internet interno também continua. Muitos dos conceitos casuais explorados no DS estarão muito bem representados no novo portátil. Claro que o foco será o visual em três dimensões, mas a essência será a mesma desenvolvida e aprendida durante os quase sete anos de DS.

Qual é o seu modelo favorito? Para te ajudar a escolher, confira os boxes nesta matéria que ajudarão a refrescar sua memória com dados adicionais como intensidade de brilho, duração de bateria e demais curiosidades e especificações técnicas. Qualquer que seja o seu DS, ele ficará muito feliz em ter um 3DS fazendo companhia na mochila ou gaveta. NW

NINTENDO DS



COMPARANDO OS MODELOS

CARACTERÍSTICA	DS (Phat)	DS Lite	DSi	DSi XL	3DS
Stylus em forma de caneta	Não	Não	Não	Sim	Sim
Jogos pré-instalados	Não	Não	Não	Sim	Sim
Câmeras	Não	Não	Sim	Sim	Sim
Navegador de Internet	Não	Não	Sim	Sim	Sim
Suporte a cartões SD	Não	Não	Sim	Sim	Sim
Download de demonstrações	Não	Não	Sim	Sim	Sim
Tocador de música	Não	Não	Sim	Sim	Sim
Memória interna	Não	Não	Sim	Sim	Inclui cartão de memória de 2GB
DSiShop	Não	Não	Sim	Sim	Sim
Design fino	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
Compatibilidade com GBA	Sim	Sim	Não	Não	Não

MODELO	Tamanho de Tela (polegada)	Tamanho Total	Tamanho da Stylus	Tempo de bateria	Peso
3DS	3,53" (tela superior) 3,02" (tela inferior)	7,4 cm x 13,5 cm x 2 cm	10 cm	3-5 horas (com games do 3DS) 5-8 horas (com games do DS)	225g
DSi XL	4,2"	16,1 cm x 9,14 cm x 2,12 cm	12,93 cm	13-17 horas	314g
DSi	3,25"	13,7 cm x 7,49 cm x 1,89 cm	9,2 cm	9-14 horas	214g
DS Lite	3,0"	13,3 cm x 7,39 cm x 2,15 cm	8,75 cm	15-19 horas	218g

PERGUNTE AOS PILOTOS

Convocamos nossos especialistas para responder as principais dúvidas sobre o 3DS

Quando o Nintendo 3DS virá ao Brasil? E o preço?
Até o fechamento desta edição tais informações não foram definidas.

Posso usar os cartuchos do DS no 3DS?
Sim. O 3DS tem retrocompatibilidade. Ou seja, se você tem um DS, DS Lite, DSi ou DSi XL não se preocupe. Você continuará a jogar seus games preferidos no novo aparelho. Os cartuchos do DS e do 3DS são praticamente iguais.

Mas e os jogos do DS serão vistos em terceira dimensão no 3DS?
Infelizmente, não, pois eles não têm a tecnologia necessária para que as imagens saltem na sua frente. Somente os cartuchos do 3DS emulam, em tempo real, imagens dos jogos conforme o nível de terceira dimensão definido pelo jogador.

E os aplicativos e jogos que eu baixei pelo DSi Shop no meu DS?
Ainda não foram definidos quais, mas alguns aplicativos e games poderão ser transferidos do seu DS para o seu 3DS.



VOCÊ poderá transferir seus games baixados no DSi Shop para o 3DS



CARTUCHOS do Nintendo 3DS e do Nintendo DS são bem parecidos

O Nintendo 3DS será vendido com um cartão de memória de 2 GB. Posso trocá-lo por outro de maior capacidade?
Sim, o console suporta cartões SD de outros tamanhos, mas a Nintendo não pode se responsabilizar pela troca e pela qualidade do outro cartão de memória.

Como funcionará o serviço de Friend Code?
Será diferente de como é hoje. Em vez de cada jogo gerar um código, cada aparelho terá uma única numeração, como se fosse um RG. Os Friends Codes são necessários para você formar uma rede virtual de amigos.

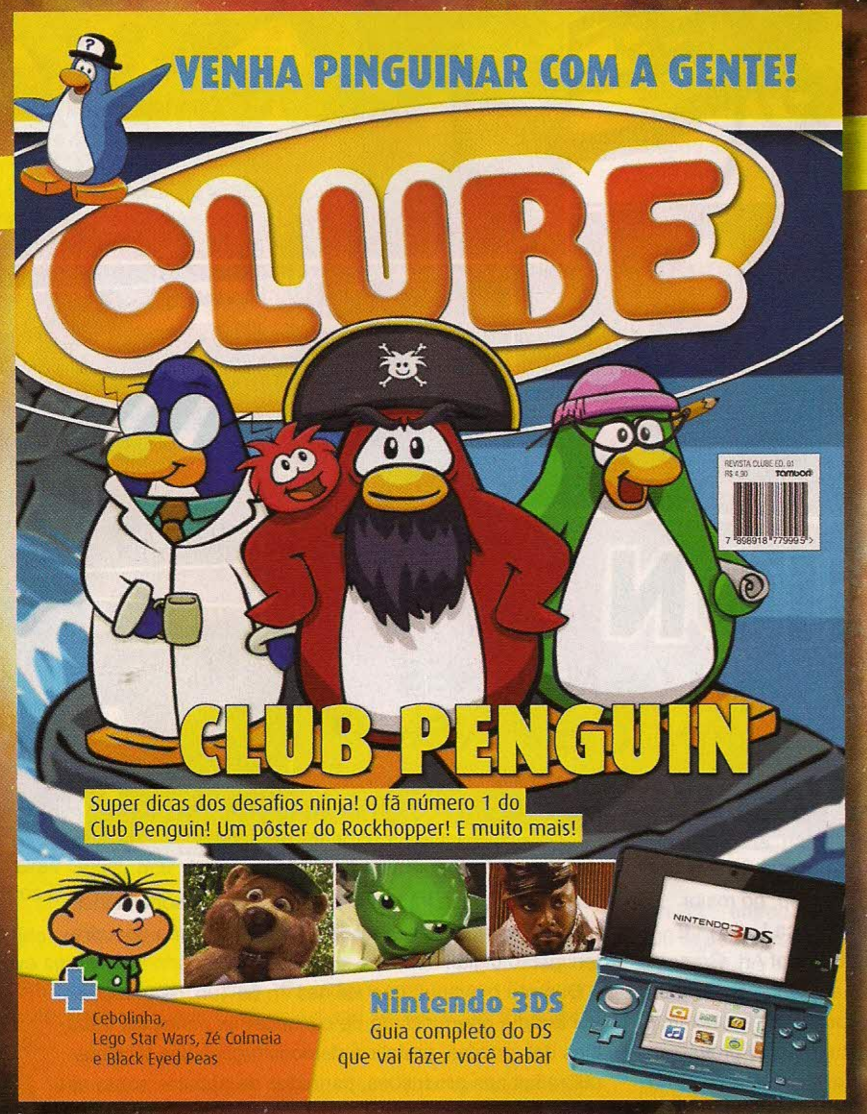
O console vai ter trava de região?
Sim, é a primeira vez que isso ocorre com um portátil. Quem tiver um aparelho japonês não poderá jogar títulos feitos para o público americano ou europeu e vice-versa. O console vendido no Brasil será o mesmo modelo dos Estados Unidos.

O Nintendo 3DS tem contra-indicações?
Assim como todo videogame, é importante tomar algumas preocupações, como fazer pausas depois de jogar por um bom tempo. Caso você se incomode com o efeito em 3D, evite usar o recurso. Apenas crianças menores de sete anos não devem ter contato com o recurso. E se você dividir o aparelho com um irmão mais novo, peça aos seus pais que ativem o sistema de senhas do console. Desta forma, você usará o 3D, mas ele não.

Por quanto tempo dura a bateria do 3DS?
A duração varia de acordo com suas atividades. Em média, a bateria acaba depois de três a cinco horas e se você jogar games em 3D. Cartuchos do DS consomem menos energia, isto é, de cinco a oito horas.

Com a chegada do 3DS, o DS deixará de ser produzido?
Não, a Nintendo não pretende deixar fabricar o console tão popular. NW

DESTAQUES DO MÊS



NAS BANCAS

Conheça a Clube, nova publicação da Tambor. No primeiro número, dicas e segredos do Clube Penguin, Nintendo 3DS, Zé Colméia, Cebolinha e Black Eyed Peas

NA WEB



EGW
egw.com.br
Notícias frescas, especiais, vídeos, galerias de fotos e tudo que rola nos games



MOVIE
movie.uol.com.br
Cinema, lançamentos em DVD, Blu-Ray, séries de TV e bastidores dos filmes

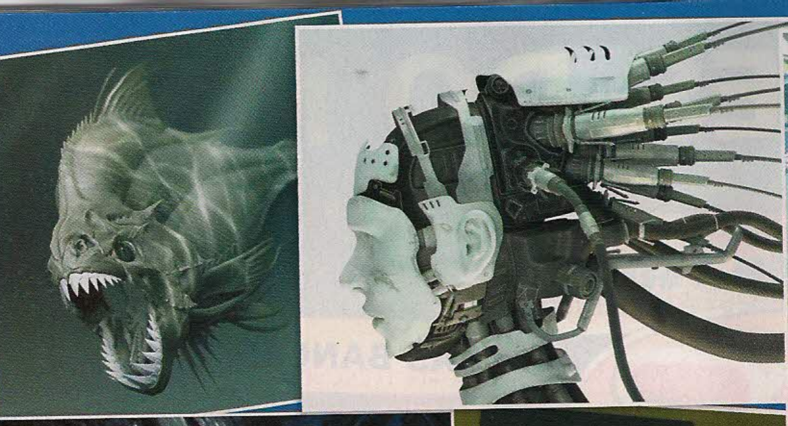


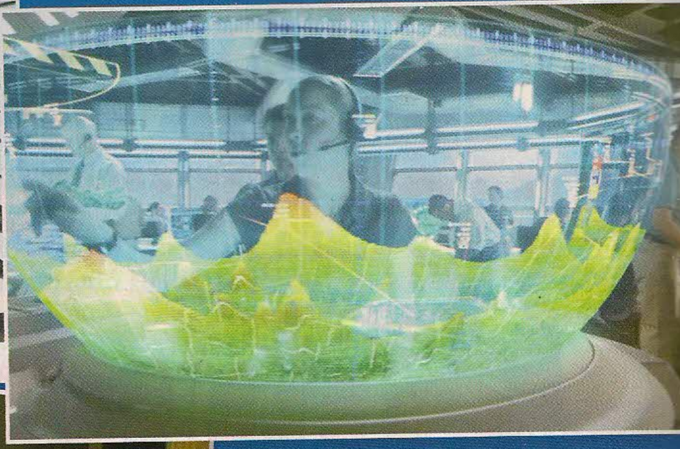
HERÓI
heroi.uol.com.br
Quadrinhos, cinema, TV, videogames, tecnologia e mulheres bonitas



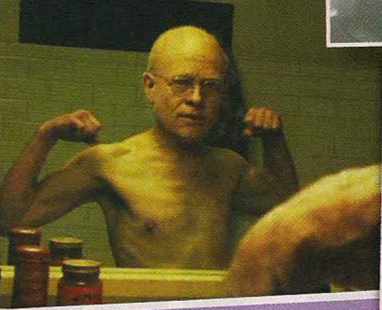
NINTENDO WORLD
nintendoworld.uol.com.br
Notícias, especiais e entrevistas com tudo que você precisa saber sobre o mundo da Nintendo













THE UNION

SAGA E GNOMON REÚNEM OS MAIORES ARTISTAS DIGITAIS DO MUNDO EM EVENTO INÉDITO DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA



"Os melhores artistas digitais do mundo, no maior evento de computação gráfica da América Latina". É com essa chamada que a Saga (School of Art, Game and Animation – www.saga.art.br) e a Gnomon School of Visual Effects (www.gnomonschool.com) anunciam o The Union, evento voltado para estudantes e profissionais de computação gráfica, cinema, games, artes, publicidade e animação, que será realizado no próximo dia 15 de março, no WTC, em São Paulo.

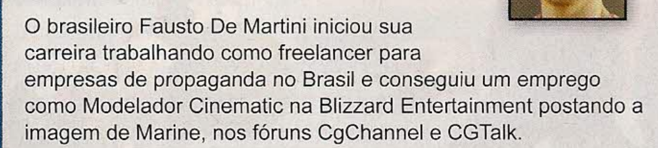
O primeiro encontro internacional de computação gráfica, o The Union irá reunir algumas das personalidades mais importantes do atual cenário da produção de entretenimento digital 3D.

Durante o evento, que vai das 7h às 19h, os participantes terão a oportunidade de conhecer os principais trabalhos dos artistas, assistir a demonstrações das técnicas utilizadas nas produções, participar de debates sobre as tendências de computação gráfica na indústria do entretenimento, além de trocar experiências e fazer contato com outros profissionais da área no mercado brasileiro.

COLOQUE NA SUA AGENDA:

THE UNION – PRIMEIRA EDIÇÃO
Quando: 15 de março de 2011
Onde: WTC - Av. das Nações Unidas, 12551, Itaim Bibi - São Paulo
Mais informações e inscrições www.theunion.com.br
Quanto: R$550,00 até o dia 10.02.2011 (em até 3 vezes)
e R$ 750,00, após 11.02.2011, em até duas vezes
Como pagar: ingressos vendidos online para todo o Brasil, pelo site theunion.com.br
e com o sistema de vendas Fastcash que viabiliza diversas formas de pagamento.
Twitter: @SAGA_TheUnion

PALESTRANTES



FAUSTO DI MARTINI

Principais trabalhos: *StarCraft 2, World of Warcraft* e *Diablo 3*

O brasileiro Fausto De Martini iniciou sua carreira trabalhando como freelancer para empresas de propaganda no Brasil e conseguiu um emprego como Modelador Cinematic na Blizzard Entertainment postando a imagem de Marine, nos fóruns CgChannel e CGTalk.

Fausto está trabalhando atualmente como um dos Project Art Director's do Departamento Cinematic na Blizzard, e ele tem sido parte da produção de Cinematics mundialmente famoso para jogos como *World of Warcraft, Starcraft 2* e *Diablo 3.*

Ele tem muitos de seus trabalhos pessoais destacados em capas de livros, caixas de placas de vídeo, anúncios para as Placas Gráficas ATI e sua obra "Cosmonauta" tem sido usada como a principal imagem de propaganda para a escultura Mudbox.



JONATHAN BERUBE

Principais trabalhos: *World of Warcraft* e expansões, *Starcraft Ghost, Starcraft 2* e *Diablo 3*

Jonathan Berube é diretor de Arte VFX, Concept Artist e Matte Painting Supervisor na Blizzard Cinematics. Seu trabalho inclui cinematics originais de *World of Warcraft* e suas expansões *The Burning Crusade* e *Wrath of the Lich King, Star Craft Ghost, Star Craft II, Diablo III* e *Spy Kids 2 - A Ilha dos Sonhos Perdidos.*

Nascido em Quebec, no Canadá, Jonathan iniciou sua trajetória criativa com uma formação em Classical Animation Filmmaking pelo Sheridan College (Ontario - Canadá) e com um certificado em Computer Animation pela Cyclone Art and Technologies (Quebec, Canadá).

Depois de trabalhar em longas-metragens na Hybride Technology (Montreal - Canadá), Jonathan se juntou à equipe cinematográfica da Blizzard, onde fundou o departamento de Matte Painting e contribuiu para vários projetos.



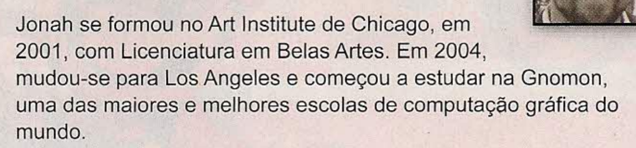
SETH HALL

Principais trabalhos: *Dante's Inferno* e *Dead Space*

Pouco depois de completar o Gnomon Certificate Program, conquistou uma posição na equipe Zoic Studios como Artista VFX.

Depois de trabalhar por quase 5 anos na Zoic, assumiu sua primeira posição VFX em videogames na EA, em Chicago.

Hoje, de volta na Califórnia, trabalha na franquia *Dead Space*, da Visceral Games, desenvolvedora de jogos para console da EA. Também trabalhou em *Dante's Inferno.*



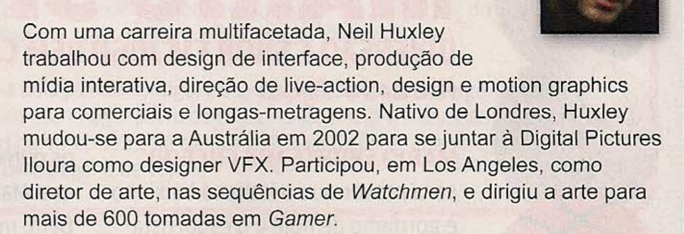
JONAH AUSTIN

Principais trabalhos: Filmes: *Beowulf, O Curioso Caso de Benjamin Button, Tron: O Legado*

Jonah se formou no Art Institute de Chicago, em 2001, com Licenciatura em Belas Artes. Em 2004, mudou-se para Los Angeles e começou a estudar na Gnomon, uma das maiores e melhores escolas de computação gráfica do mundo.

Um de seus primeiros trabalhos na área foi em 2007, no filme *Beowulf*, dirigido por Robert Zemeckis (De Volta para o Futuro), onde cada expressão facial ou gesto foi transferido para modelos tridimensionais digitais.

Jonah levou essas habilidades para a Digital Domain, onde trabalhou no envelhecimento de Brad Pitt no filme *O Curioso Caso de Benjamin Button.* Sua expertise em desenvolvimento e animação pode ser conferida também no filme *Tron: Legacy*, com o trabalho de rejuvenescimento do ator Jeff Bridges.



NEIL HUXLEY

Principais trabalhos: Filmes: *Avatar, Watchmen, Gamer*

Com uma carreira multifacetada, Neil Huxley trabalhou com design de interface, produção de mídia interativa, direção de live-action, design e motion graphics para comerciais e longas-metragens. Nativo de Londres, Huxley mudou-se para a Austrália em 2002 para se juntar à Digital Pictures Iloura como designer VFX. Participou, em Los Angeles, como diretor de arte, nas sequências de *Watchmen*, e dirigiu a arte para mais de 600 tomadas em *Gamer.*

Em 2009 entrou para a Prime Focus, onde trabalhou em mais de 200 sequências de *Avatar*, incluindo o design dos estereográficos e outros efeitos visuais.

NEVILE PAGE

Principais trabalhos: Filmes: *StarTreck, As Crônicas de Nárnia, Avatar, Tron: O Legado*

Nevile Page é um dos mais reconhecidos concept designer da indústria de entretenimento. É dele, por exemplo, a concepção de várias criaturas de *StarTrek* (2009).

Page foi concept designer e ilustrador de filmes como *Planeta dos Macacos* (2001), *Minority Report* (2002) e *As Crônicas de Nárnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* (2006). Também colaborou com o Rhythm & Hues nas duas continuações de *X-Men, X2* e *X-Men: The Last Stand.*

Mais recentemente, trabalhou na criação de conceitos para o filme *Avatar*, foi diretor de arte e designer de efeitos especiais de *O Incrível Hulk*, e fez trabalhos gráficos para a Comics na adaptação de Watchmen. Como especialista em 3D, Page fez a concepção dos figurinos e do capacete de *Tron: Legacy.*





MARIO SPORTS MIX

DIVERSÃO E SUOR EM JOGO BEM CASUAL DO ENCANADOR

Ricardo Syozi

MARIO SPORTS MIX CHEGOU para provar que o italiano baixinho e gordinho de hoje é o esportista de amanhã. O bigodudo mais legal de todos os tempos nunca nega um pedaço de uma boa pizza, mas se engana quem acha que Mario não pratica esporte. Ele se exercita, sim, e mexe o esqueleto de vários jeitos. Kart, futebol e tênis são apenas exemplos da versatilidade do encanador, que agora decidiu praticar quatro esportes de uma só vez.

Em 2010, a Big N acabou focando seus esforços para agradar os jogadores hardcore e saudosistas com uma avalanche de games para nenhum nintendista reclamar. Com isso surgiram para Wii *Donkey Kong Country Returns*, *Kirby's Epic Yarn*, *Sin & Punishment*, por exemplo. Ainda estão para chegar *The Legend Of Zelda: Skyward Sword* e *The Last Story*, mas não se pode negar que a Nintendo não ignorou os outros tipos de jogadores. Tanto que *Mario Sports Mix* está aí. Bem, me sinto obrigado a ser direto, algo como "afirme antes e explique depois": simplista, o game é para os casuais.

Em um belo dia, um grupo de Toads estava brincando perto do castelo da princesa Peach quando, repentinamente, um meteoro caiu na frente deles. Curiosos, os Toads vão atrás do ocorrido e se deparam com quatro grandes cristais, no maior estilo *Final Fantasy*. Cada um continha no seu interior um objeto: uma bola de basquete, uma bola de queimada, uma moeda que se assemelha a um disco de hóquei, e uma bola de vôlei.

Logo, os Toads têm a ideia mais óbvia: organizar torneios com os tais esportes. E os jogadores disputariam troféus feitos com as pedras mágicas por meio



Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Square Enix
Gênero: Esportivo
Jogadores: 1-4
Nintendo WFC: Sim

Gráfico: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 6.0
Nota Final: 7.0







ESPORTES têm jogabilidades semelhantes

de campeonatos. A ladainha é apenas o pretexto para justificar a escolha dos esportes que *Mario Sports Mix* oferece.

Você pode jogar tanto com o Wii Remote quanto com a combinação Wii Remote + Nunchuk, que é a melhor forma, pois a movimentação é em 3D e o D-pad do Wii não é muito bom para isso. A jogabilidade entre as modalidades tem muito mais semelhanças do que diferenças. É de se esperar que após algumas partidas o seu braço esteja com uma dor bem incômoda.

Infelizmente, tirando as regras impostas por cada esporte, você joga cada um praticamente da mesma forma que o anterior: balançando o Wii Remote. Se você já ficou craque no hóquei, jogar basquete não traz quase nenhuma novidade. Por fim, a curva de aprendizado passa a ser boba, entediante.

Mesmo sendo um game de esportes da turma do encanador, é possível jogar com qualquer Mii que estiver em seu Wii. E o mais legal é que há seis personagens do mundo da Square Enix, que podem ser liberados após se vencer alguns torneios. No entanto, apenas três são liberados por modalidade. Slime é único personagem da franquia *Dragon Quest* que foi convidado. A dúvida é: como ele consegue jogar queimada sem ter mãos? *Mario Sports Mix* se transforma em um título demasia-

BALANÇA, WII REMOTE!

Vôlei: o segredo é se posicionar corretamente para rebater a bola. Não é preciso fazer qualquer movimento ou apertar qualquer botão, é só se posicionar embaixo da bola para que o seu personagem a rebata. Para realizar cortadas e bloqueios é necessário chacoalhar o Wii Remote. Para usar itens, apertar apenas o botão B já é o suficiente. E assim que for possível, aperte os botões A e B juntos para realizar um golpe especial.

Queimada: balance o Wii Remote para jogar a bola em algum jogador do outro time. A intenção é acertar os adversários até que eles sejam retirados do jogo. Com o botão A você dá um passe. Se apertar os botões A e B juntos antes de uma bola chegar até você, você consegue agarrá-la. Os itens e ataques especiais funcionam da mesma forma dos outros esportes.

Hóquei: faça gols acertando a moeda em forma de disco na trave do adversário. Balance o Wii Remote para roubar o disco e para "chutar" a gol.

Basquete: se a bola estiver contigo, troque passes com o seu amigo, apertando o botão A. Assim que chegar perto da cesta, chacoalhe o Wii Remote para realizar arremessos ou enterradas. Se roubarem a bola de você, aperte o A na frente do adversário para pegá-la de volta.









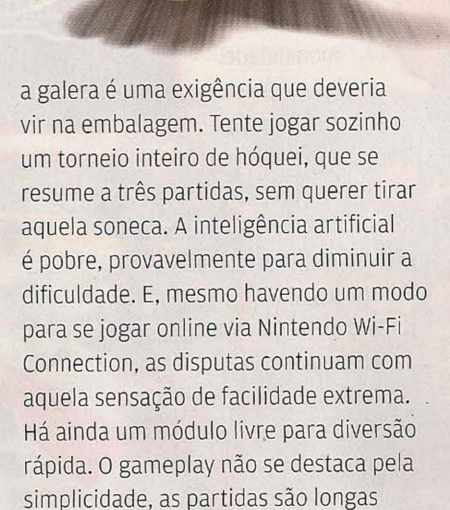
damente simples se comparado a outros de esporte do bigodudo. No entanto, cada vez mais podemos notar a evolução dos integrantes da turma do encanador. A apresentação é bacana, os gráficos são coloridos, com grande destaque para os personagens e seus movimentos. As quadras (ou cenários, se assim preferir), inspiradas nos principais jogos da carreira de Mario, são muito bem trabalhadas em relação aos detalhes, mas não posso dizer o mesmo da plateia de fundo, que muitas vezes se torna um simples borrão.

As animações dos movimentos especiais são divertidíssimas, e o fato de não se poder realizá-los o tempo todo dá uma sensação maior de empolgação. As músicas são aquelas típicas dos games de Mario, mas, infelizmente, tornam-se dispensáveis após algum tempo. O defeito é o mesmo do jogo de Nintendo DS *Mario Hoops 3 on 3*, também feito pela Square Enix. Coincidência?

Os efeitos sonoros mereciam um pouco mais de capricho, já que é irritante ouvir sempre os mesmos "Waaaaah" e "Ooooohh" que a plateia insiste em fazer com grande frequência, e muitas vezes dá aquela vontade de se jogar com o volume bem baixo. O carisma dos games do Mario continua, mas faltou certo cuidado.

Você que já joga ou conhece o Wii há bastante tempo deverá fazer esta pergunta: "dá para jogar sozinho?".

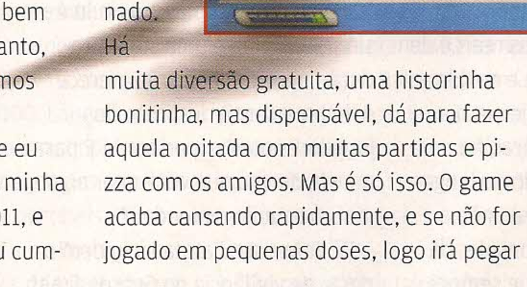
E se conhece, sabe muito bem qual é a resposta: Não. Jogar *Mario Sports Mix* com a galera é uma exigência que deveria vir na embalagem. Tente jogar sozinho um torneio inteiro de hóquei, que se resume a três partidas, sem querer tirar aquela soneca. A inteligência artificial é pobre, provavelmente para diminuir a dificuldade. E, mesmo havendo um modo para se jogar online via Nintendo Wi-Fi Connection, as disputas continuam com aquela sensação de facilidade extrema. Há ainda um módulo livre para diversão rápida. O gameplay não se destaca pela simplicidade, as partidas são longas demais para dar aquela cara de um party game.



Aí está a maior falha de *Mario Sports Mix*: a falta de complexidade. Para quem já jogou *Mario Strikers Charged* ou *Mario*



Super Sluggers sabe que o que esses games têm de melhor é a grande quantidade de opções e variedades. É o que acontece quando se tenta reunir apenas esportes simples, deixando de lado os mais difíceis. É aquele velho ditado: quantidade não é qualidade. Mesmo assim, devo destacar que quando jogado com quatro jogadores, *MSM* fica bem divertido. No entanto, dura por pouco tempo e logo voltamos para o bom e velho *Mario Kart Wii*.



Quando foi anunciado, é claro que eu pensei que o game seria o ápice de minha diversão descompromissada em 2011, e de muitas formas o título conseguiu cumprir com o que eu havia imaginado. Há muita diversão gratuita, uma historinha bonitinha, mas dispensável, dá para fazer aquela noitada com muitas partidas e pizza com os amigos. Mas é só isso. O game acaba cansando rapidamente, e se não for jogado em pequenas doses, logo irá pegar poeira em sua estante.

A Square Enix acertou nos esportes, mas pecou na falta de detalhes, de capricho e na demasiada simplicidade. Realmente acho que o game poderia ter se saído bem melhor. Bola fora. NW



MARIO PARTY MIX

GAME CASUAL É SINÔNIMO DE MINIGAMES, E MARIO SPORTS MIX NÃO PODERIA FICAR SEM OS SEUS:

Feed Petey: o objetivo é pegar as frutas que caem do céu e arremessá-las na boca do popular Pete Piranha. Quanto maior for a fruta, mais pontos ela te dá. Vence quem conseguir mais pontos.

Harmony Hustle: Mistura curiosa de games musicais com vôlei. Você deve movimentar o personagem para rebater apenas as bolas indicadas para, assim, continuar no ritmo da música. Um dos games mais divertidos de *Mario Sports Mix*, ainda mais se for jogado em grupo.

Bob-omb Dodge: Várias bob-ombs são lançadas por canhões para a arena onde você e os outros adversários estão. Desvie de cada uma delas e balance o Wii Remote para derrubar adversários. Vence quem ficar vivo.

Smash Skate: Minigame parecido com o que já jogamos em alguns títulos da série *Mario Party*. Chacoalhe o Wii Remote para derrubar e lançar seus adversários para dentro de um buraco no centro da arena. Vence quem tiver mais pontos.





RECOLHA muitas tortas e ganhe um medalhão

YOGI BEAR: THE VIDEO GAME

URSO DA HANNA-BARBERA ESTRELA JOGO SIMPÁTICO DE PLATAFORMA

Igor Andrade

ZÉ COLMEIA É UM CARA BACANA. Cinquentão, o urso provavelmente fez parte da infância dos seus avôs, pais e da sua. Agora, com o lançamento do filme homônimo, que mistura personagens reais e de computação gráfica, ele é novidade para os baixinhos de hoje em dia.

E como era de se esperar, foi criado um game baseado no longa-metragem. Preconceito ou não, só há versões para os consoles da Nintendo, companhia que sempre é tachada pelo mercado como a mais infantil das empresas de jogos.

E quando um game tenta atingir um público mais jovem, ainda mais quando é fruto de uma produção do cinema, as chances de um fracasso são grandes. Felizmente, não é o caso de *Yogi Bear: The Video Game*, que como na fita, conta com as vozes de Dan Aykroyd (de *Os Caça-fantasmas*) e do cantor Justin Timberlake, respectivamente, para Zé Colmeia e Catatau.

A história é simples e o título é simpático. Não é uma superprodução, mas também não merece o limbo e nem o desprezo dos jogadores mais experientes. É para aquele dia em que você quer algo mais tranquilo, entendeu?

Zé Colmeia e Catatau invadem o posto de vigilância do Guarda Smith para roubar comida e deixam que fotos de animais do Parque Jellystone para um relatório acabem voando pela janela. O oficial flagra o acontecido e pede aos dois que tirem novas fotos.

Para cumprir sua missão, Zé anda por todos os cantos da reserva ambiental, que foi transformada em fases de plataforma, procurando pelos bichinhos. Pode até ser exagerado escrever isso, mas o game tem uma estrutura muito parecida com a da série *Donkey Kong Country*.

Em cada estágio há três moedas escondidas. E, em vez de bananas, há pedaços de torta ou tortas inteiras, que valem por dez fatias. Cinquenta pedaços equivalem a uma vida.

No caminho, há vários animais chatinhos, como porcos-espinhos e gambás. Não dá para matar os inimigos do game. Só ficam atordoados por alguns segundos com o salto de barriga do urso. E, por falar em salto, o Zé Colmeia praticamente voa quando dá um pulo.

Qualquer outro tipo de esbarrão acaba com as forças do Zé, a não ser que você encontre a armadura de panelas, escondida em arbustos. Fuce-os chacoalhando o Wii Remote na frente deles.

O título não tem chefes, mas sim um "desafio fotográfico". No final de algumas fases, Zé encontra um animal para fotografar, o guarda Smith e Catatau. Cabe ao ursinho tirar uma foto daquele momento e, nesta hora, você assume a visão dele e o Wii Remote se transforma em uma câmera. Para fotografar é preciso inclinar o controle conforme indicações na tela.

A parte mais difícil são os estágios em que o Zé precisa andar entre os visitantes do parque. Os humanos não podem vê-lo e o urso deve se agachar ou se esconder atrás de árvores.

Como há o sistema de mapas, dá para voltar a qualquer momento para uma fase já concluída. Bom para quem quer 100% de aproveitamento, mesmo que *Yogi Bear: The Video Game* seja para momentos de pura inocência. NW

Plataforma: Wii
Produção: D3 Publisher
Desenvolvimento: Monkey Bar Games
Gênero: Plataforma
Jogadores: 1
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 7.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 6.0
Replay: 6.0
Nota Final:

6.5

REVIEW

Wii



DANCE DANCE REVOLUTION

KONAMI TENTA RENOVAR SÉRIE, MAS MANTÉM FÓRMULA CONHECIDA

Igor Andrade

GAME exige muita agilidade dos pés e das mãos

AINDA NÃO EXISTIAM OS controles com sensores de movimentos do Wii, e *Dance Dance Revolution* já chamava a atenção no início dos anos 2000. Lançada como máquina de dança em shoppings, logo a franquia chegou aos consoles de mesa e até aos portáteis. O Nintendo 64 e o Game Boy Color foram os primeiros da Big N a terem versões do game de dança. Os títulos de *DDR* sempre mantiveram a mesma receita: o objetivo é que o jogador dance, mas conforme os passos obrigatórios de cada música. As coreografias são representadas pelas famosas setas coloridas, que indicam as direções corretas.

Pouca coisa mudou, mesmo com a chegada do Wii. A cada edição, temática ou não, novas músicas foram incluídas. Mas ainda era necessário ter um tapete com sensores para jogar. Aos poucos, o game passou a modificar as danças, exigindo o uso das mãos. Era uma forma de usar os recursos do console de mesa. Mas quem sabiamente soube usar o Wii Remote e o Nunchunk foi seu principal concorrente, a franquia *Just Dance*.

Já são 12 anos de criação e a Konami põe à venda mais um *DDR*. Novamente com a obrigatoriedade do tapete. No entanto, há compatibilidade com a Balance Board. Chama-se simplesmente *Dance Dance Revolution*, como se fosse o primeiro título. Como a própria produtora esclarece, trata-se de uma reestreia.

São mais de trinta canções para serem dançadas. Principalmente sucessos atuais e do passado do pop e do soul norte-americano. A mais conhecida é *Bad Romance*, de Lady Gaga. Com suporte para até quatro dançarinos, o game surpreende pela quantidade de variações de dificuldade e de modos de dança.

Há dois módulos principais: Clássico e Coreografia. No primeiro, apenas se usam os pés. No segundo, pés e mãos. Em ambos, há cinco formas de jogo. A maior diferença está na forma de pontuação. No estilo Família, várias pessoas dividem uma mesma coreografia, ou seja, cada uma executa um passo. No estilo Sincronia, ninguém pode falhar.

O mesmo menu de músicas serve para os dois módulos. Para cada uma das canções é possível escolher entre cinco níveis. A coreografia será a mesma, mas no primeiro nível apenas alguns passos são cobrados. Por mais que você não conheça a mecânica, não há dificuldades para se sair bem.

No último, você deve seguir intuitivamente o personagem dançarino. Não há a tradicional tabela com indicações no lado esquerdo da tela. É bem difícil conseguir chegar ao final da apresentação, pois o game retira pontos do jogador pelos erros cometidos. Quando se chega a zero, a dança é interrompida. Além de uma escola de dança, há um interessante modo extra, aos moldes do *Wii Fit*. Com seus dados de peso e altura e, sabendo a quantidade de calorias que pretende perder, é gerada uma programação com as músicas ideais para emagrecer.

Comparado com versões anteriores, não existem muitas diferenças no novo *DDR*. Até o modo extra para dietas não é de hoje. O game, porém, continua ágil, com muitas opções de jogabilidade, e começa a dar sinal de que deve aproveitar mais os controles de movimento. Nesta versão, no entanto, os passos com as mãos não passam da metade das coreografias. NW



Plataforma: Wii
Produção: Konami
Desenvolvimento: GCP1
Gênero: Dança
Jogadores: 1-4
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 6.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 7.0
Nota Final:

7.0

DRAGON QUEST VI: REALMS OF REVELATION

VALEU A PENA ESPERAR MAIS 16 ANOS PARA JOGÁ-LO

Luis Amaral (Nintendo World) e (Nintendo Blast)



PRATA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Square Enix
Gênero: RPG
Jogadores: 1
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 7.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 9.0
Replay: 7.0
Nota Final:
8.0

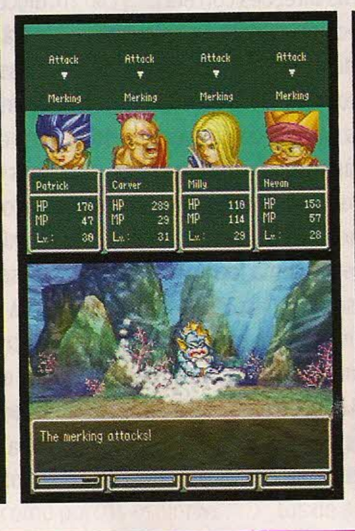
PROVAVELMENTE VOCÊ JÁ ouviu falar em *Dragon Quest* em algum momento de sua vida. É uma das grandes franquias de RPG que sobrevive ao tempo. Mas se você não a conhece, precisa conhecer, e uma ótima oportunidade é o novo *Dragon Quest VI*.

Para quem não sabe, não se trata de um jogo original para o Nintendo DS. Ele faz parte de uma trilogia que começou no Famicom (NES) e terminou no Super Famicom (SNES), mas que somente agora chega ao Ocidente.

Os dois games anteriores, *Dragon Quest IV: Chapter of the Chosen* e *Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride*, também ganharam remakes para o DS. Logo, o capítulo VI é a nossa chance de fechar a trilogia Zenethia com chave de ouro. Se esse for o seu primeiro contato com o série, prepare-se para se apaixonar! Agora, se você já conhecia, prepare-se mais uma vez! A história é muito bem montada, e o enredo também é bem interessante. Você é um garoto que precisava fazer algumas missões para a sua comunidade, até que acaba salvando um trabalhador que estava para cair em um buraco.

Você acaba caindo no lugar dele, mas, em vez de morrer, você aparece em um mundo parecido ao seu, mas no qual ninguém consegue te ver. Será que você está morto? Será que foi para outra dimensão? Será que tem algum governante maligno por trás disso tudo? São essas perguntas que farão o começo da sua jornada, que será repleta de ação, personagens, amigos, inimigos, armas e acessórios e muitas horas de empolgação e diversão.

Em sua aventura, você passará por muitas cidades,





SEU AVATAR

conversará com muita gente, terá várias missões principais e missões secundárias para completar. Além disso, você ainda encontra minigames em vários momentos do jogo, até mesmo um Cassino! Sem contar que você precisará viajar muito, e nada melhor do que vários meios de transporte para isso, não é mesmo? Você terá sua caravana para ir a pé, poderá viajar em grandes navios, submarinos e até mesmo tapetes voadores! Locomoção não será seu problema!

Existe aquele ditado que diz que quando a esmola é demais o santo desconfia, não é mesmo? Acontece que esse ditado NÃO se aplica a esse jogo. A jogabilidade (assim como o resto) é muito boa. Já fiquei surpreso logo de cara pelo fato do movimento dos personagens não ser somente linear. Você pode andar na diagonal.

Os botões estão bem organizados e você aprende rapidinho a usá-los conforme cada função. As horas passam e você nem vê. Já o visual é outro elemento que impressiona. A sobriedade do cenário é algo que nos acompanha durante todo o jogo. Nada de exageros de cores. Agora, os ambientes das dungeon (tanto os cenários



QUEM É QUEM EM DRAGON QUEST

Como todo bom RPG, você não estará sozinho. Companheiros aparecerão (e desaparecerão também) para ajudar você na sua jornada. Cada parceiro tem uma habilidade diferente: um é bom para lutas, outro é bom com magias, outro é especialista em magias de cura, e por aí vai.

Você: Assim como nos outros jogos da série *Dragon Quest*, o personagem principal tem o nome escolhido pelo jogador. Caracterizado por ter habilidades balanceadas, é mudo e sem muita personalidade, além, é claro, do forte senso de justiça e heroísmo. Sua importância no enredo é maior do que até mesmo ele imagina.

Carver: Seu primeiro colega, vocês acabam se conhecendo em uma disputa e se tornam amigos. Conhecido por sua lealdade, Carver é um grande companheiro nessa jornada. Como lutador de artes marciais, pretende refinar ainda mais suas habilidades durante o jogo. Não podemos esquecer também do seu característico senso de humor.

Milly: Milly é uma estranha garota com grandes poderes e, por alguma razão, é capaz de ver pessoas de outros mundos.

Ashlynn: É a próxima a entrar para o seu grupo, assim que você a ajuda a entender o que está acontecendo com ela. Uma das personagens mais misteriosas e, para ajudar, sofre de amnésia. Contudo, suas habilidades com magia e seu indiscutível charme são indispensáveis.

Nevan: Por ser dotado de grande talento com magias, Nevan começa como um personagem bem arrogante. Mas depois de ouvir o chamado de uma deusa, resolve entrar para o grupo. E é muito útil quando o assunto é ajudar outros personagens. Suas habilidades de cura fazem jus à vila de onde veio, conhecida pela grande habilidade no ramo.

Terry: Outro personagem enigmático. Terry é logo reconhecido por suas habilidades de luta, principalmente manejando espadas. No entanto, suas intenções são um tanto quanto misteriosas.

ASHLYNN

CARVER

MILLY

NEVAN





da aventura quanto os das lutas) merecem um comentário à parte.

Além de não serem repetitivos, têm uma riqueza de detalhes poucas vezes vista. E em vários momentos suas telinhas do DS serão preenchidas por ótimos gráficos em 3D.

E a trilha sonora também é muito bacana, está bem alinhada com o jogo.

Outro ponto muito importante a ser comentado são os monstros. Muitos games contam com pouca variedade deles, nos quais apenas mudam de cor. Não é o caso deste título. Sim, eles também mudam de coloração, mas têm uma variedade enorme. E o que chama a atenção é que nem o movimento deles é repetitivo: tem monstro que chega a ter três movimentos diferentes.

Dragon Quest VI é um grande jogo de uma das maiores franquias de RPG existentes. Só por isso, já merecia um lugar em sua prateleira. Junte a isso boa jogabilidade, boa história, boa trilha sonora e bons quebra-cabeças. Ótimo para os amantes e os iniciantes do gênero!

UMA MÃO INIMIGA

Depois de fatiar, esmagar e picotar os monstros em todas as franquias da série, as diversas criaturas do universo *Dragon Quest* voltam para dar uma mão. Exatamente, o jogo traz os monstros para fazer parte do seu grupo (o sistema se parece muito com o visto em *DQ V*). Há vários deles e todos oferecem vantagens e desvantagens diferentes para o jogador. Claro, como de costume em RPGs, você deverá medir os benefícios de cada um e escolher o mais apropriado para cada situação. Você pode usar um Healie para se manter de pé frente a inimigos colossais, utilizar Mercury como escudo vivo ou aproveitar o poder de combate de um Lizzie. São muitas combinações e estratégias possíveis. Confira os seis monstros mais legais:

Healie: Ao contrário dos outros Slimes, tem incríveis poderes de cura. Relativamente básicos, são uma ótima pedida contra inimigos que adoram reduzir o seu HP em questão de segundos.

Goowain: Estranha combinação de Slime com um cavaleiro, é ótima opção para seu grupo. Um Goowain traz ainda mais poder de fogo contra seus inimigos.

Kingsley: Apesar de ser gordo e usar uma coroa na cabeça, um Kigsley não mede esforços para destruir pouco a pouco seus adversários. Outra ótima pedida para quem precisa de um pouco mais de força no grupo.

Lizzie: Este lagarto não carrega um machado na pata por nada. Ela (sim, é fêmea) possui largo poder de ataque e ferocidade que não deixa a desejar. Escolha certa para derrubar aquele chefe que tanto te fez sofrer.

Mercury: Pode parecer um monstro inútil, mas se engana quem julga um Mercury pela aparência. Sua grande defesa torna esse companheiro um excelente escudo contra inimigos mais fortes.

Goober: Para os indecisos, nada melhor do que um companheiro equilibrado como um Goober. Além de muito versátil, tem todo o charme de um Slime tradicional, marca registrada da série.

*** Criado em 2008, o Nintendo Blast (www.nintendoblast.com.br) é um blog de games independente sobre a Nintendo. Desde dezembro de 2010, o NB mantém parceria de conteúdo com a revista e o site da Nintendo World.**



PROTEJA-SE! Coloque cada flor no lugar correto

PLANTS VS. ZOMBIES

GAME DE ESTRATÉGIA SATIRIZA FILMES DE TERROR

Thais Piovesan

SE OS ZUMBIS DE RESIDENT *Evil* te deixam assustado, temos boas notícias: *Plants vs. Zombies*, o mais recente lançamento da PopCap, responsável por títulos viciantes como *Bejeweled*, inova em vários aspectos e mostra como um jogo envolvendo a estranha mistura de plantas com mortos-vivos pode ser agradavelmente impressionante ao mesmo tempo que proporciona uma experiência única de jogabilidade no seu Nintendo DS.

Criado originalmente para PC, *Plants vs. Zombies* segue a linha de jogos nos quais você precisa criar defesas para proteger sua base da invasão de inimigos. No entanto, sua superioridade perante aos seus concorrentes é nítida logo nos primeiros minutos da sua tímida, porém, cativante história. O enredo do jogo traz zumbis rastejando em seu jardim enquanto tentam entrar em sua casa para comer seu cérebro. É, não adianta. Mortos-vivos, mesmo que sejam bonitinhos, continuam sendo canibais em qualquer lugar.

Tudo o que você deve fazer é colocar plantas em lugares estratégicos a fim de impedir esse ataque. Cada uma delas tem uma habilidade especial, ou seja, enquanto algumas são utilizadas para se defender, outras atacam e há ainda as que se reproduzem. Cada nível completo do jogo abre um novo item para sua coleção, dando a possibilidade de criar a melhor estratégia para combater seus inimigos. Para plantar, basta arrastar a semente com a stylus para o lugar desejado. No total, são 48 tipos diferentes de plantas e 26 tipos de zumbis, que podem ser até jogadores de futebol.

Há uma variedade interessante de estilos de jogabilidade. Jogando em um cenário noturno, por exemplo, algumas plantas se tornam inúteis, pois precisam da luz solar para sobreviver. Às vezes, você não tem como escolher um tipo de planta, tendo que se virar com armas aleatórias que aparecem na tela. Além disso, há outro estilo de jogo chamado "modo sobrevivência", que só é desbloqueado depois que você completar algumas missões no modo normal. Também é possível trocar de papéis e jogar como zumbi. Dá até para criar o seu, com o recurso Zombatar.

É impressionante como cada nível carrega uma novidade empolgante, que te deixa vidrado por muitos minutos.

O modo multiplayer também está presente e você pode jogar algumas variações do jogo com um amigo que também tenha o cartucho de *Zombies*. Ou então, utilizando o Download & Play do DS, é possível enviar um modo teste do game, que é bem básico e não dispõe de muitas opções, mas garante alguma diversão.

Cada desafio de estratégia é recheado de charme e personalidade única, fazendo com que, mesmo com uma proposta simples, o título seja um dos mais viciantes e agradáveis do gênero. NW



Plataforma: Nintendo DS
Produção: PopCap
Desenvolvimento: PopCap
Gênero: Quebra-cabeça, Estratégia
Jogadores: 1 - 2
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 7.5
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.5
Diversão: 9.0
Replay: 8.0
Nota Final:

8.0



REVIEW

DS



BEYBLADE METAL FUSION

BATALHAS ENTRE PIÕES MODERNOS É ENTEDIANTE

Igor Andrade

LUTAS são rápidas e confusas

BEYBLADE SEGUE UM CAMINHO parecido ao de *Pokémon*. Com mangás publicados, desenhos animados, brinquedos, enfim, ambos abordam a aventura de jovens e batalhas entre bem e mal. A grande diferença entre as franquias está na qualidade de seus games. *Pokémon* está próximo dos 70 títulos e ainda empolga, enquanto *Beyblade* completa sua primeira dezena, mas ainda não conseguiu a mesma proeza.

É sofrível brincar com os piões moderninhos na versão de *Beyblade: Metal Fusion* para Nintendo DS. Pelo menos para quem não conhece muito bem do que se trata. Já começa pelo tutorial, que somente explica o que deve ser feito e não dá a oportunidade de testar os ataques ou truques ensinados. O treino é a própria luta. Isto pode afastar os jogadores novatos.

Além disso, o Modo História é bem direto. São algumas linhas de enredo e logo chega a hora de jogar. O problema é que não se pode voltar para trás. E aí, se você não conseguir derrotar o adversário da vez, fica parado no game.

No início, você tem direito a um pião. Conforme acumula vitórias, ganha peças para incrementar o seu aparelho ou até outros piões. Cada um tem um aspecto principal diferente, como força e velocidade. E tais características podem ser alteradas em um módulo específico do jogo. A quantidade de variáveis e de detalhes que são alteráveis é considerável. Dá até para escolher qual ponta de pião é melhor para certa ocasião. Esta área foi pensada exatamente para os entendidos do assunto.

As disputas são rápidas, não passam de quatro turnos de dois minutos. O objetivo é simples. Assim como no desenho, cada jogador lança um pião em uma área em forma de círculo, e os dois brinquedos ficam se debatendo. Quem causar mais danos ao outro é o vencedor. E só acaba quando alguém somar quatro pontos. Dependendo do desempenho, dá para conseguir três em um único round. Parece simples, mas não é.

Para atacar o adversário, é preciso passar constantemente a Stylus sobre ele. E para fugir do contra-ataque dá para se proteger com um campo de força ou então desviar com saltos. O jogador também tem direito a usar dois golpes especiais por partida. O problema é que a ação é rápida e o pião não responde bem aos comandos.

E nesse curto tempo, você ainda deve ter cuidado para não deixar que o seu pião perca a velocidade e pare. O pior é quando ele é arremessado pelo adversário para fora do ringue.

Mas vergonhoso mesmo é que próximo ao final da partida é preciso gritar no microfone do DS. É para ficar parecido com o clima de tensão do desenho e o nível do berro influencia na partida, mas se é vergonhoso fazer isso na frente de seus conhecidos, imagine na rua!

Uma boa notícia é que o sistema de combate online funcionou sem problemas. No módulo há opções de confrontos entre amigos, desconhecidos e um ranking para registrar resultados. Joguei contra um anônimo. Fiz dois pontos no início, mas logo fui superado.

Perder foi o que mais aconteceu comigo durante o teste de *B:MF*. O nível de exigência é tão grande que fica difícil se empolgar. Ainda mais quando nenhum dos seus ataques funciona. E aí o tédio bate. NW

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Hudson Entertainment
Desenvolvimento: Hudson Entertainment
Gênero: Ação
Jogadores: 1-2
Nintendo WFC: Sim

Gráfico: 7.0
Som: 5.0
Jogabilidade: 4.0
Diversão: 4.0
Replay: 4.0
Nota Final:

5.0



NINTENDO eShop

Confira os destaques de WiiWare, Virtual Console e DSiWare que você não pode perder!

FLUIDITY

Levar uma poça d'água a um lugar seguro é desafiador



A história é até graciosa. Fala sobre uma tinta maligna chamada Influence, que entrou em um livro mágico, o Aquaticus. É uma enciclopédia sobre as formas de água na natureza, que será destruída se o líquido negro não for retirado de suas páginas.

Mas a jogabilidade é bem mais interessante. Como houve uma confusão no interior da publicação, as águas dos rios, de gêiseres, de lençóis freáticos e de tantos outros lugares foram apreendidas em bolhas. Agora, é preciso reuni-las e levá-las para seus locais de origem.

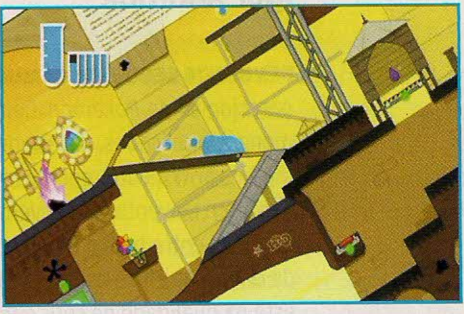
Você começa o jogo com uma pequena poça d'água. Para que ela caminhe, incline o Wii Remote, que estará em suas mãos no sentido horizontal, para o lado desejado. Conforme o ângulo de inclinação, a velocidade aumenta.

O primeiro passo é dominar a técnica de manter a poça, no mínimo, com o mesmo volume de água. Como o líquido caminha por terrenos repletos de sulcos, que formam labirintos, é comum que algumas gotas mudem de rota.

Depois, é preciso fugir dos contratempos. Se não são as labaredas, são gotas da tinta Influence. Ao tocar em um deles, parte da poça evapora, e diminui a energia, representada por um tubo de ensaio que fica no canto superior da tela da televisão.

Enquanto não chega ao final, você encontra desafios rápidos como por exemplo salvar um peixe que está em um aquário quase vazio. Eles exigem bastante o uso da lógica, pois é preciso descobrir a rota que leva o máximo de água a quem precisa. Em troca, você libera objetos especiais. Como a história se passa dentro de um livro, os estágios são divididos em capítulos. Cada página fala sobre um tipo de terreno e sua formação hidrográfica. Aos poucos, o líquido "aprende" ataques de agilidade e força, acionados por botões do Wii Remote, e descobre como assumir outros estados físicos: vapor e gelo.

Fluidity não se resume apenas a levar água de um lugar a outro. Tem um visual colorido, parecido com o de revistas em



quadrinhos. Une elementos da física e da estratégia. Se o modo como o jogador segura o controle influencia na jogabilidade, ainda é mais importante escolher o caminho correto.

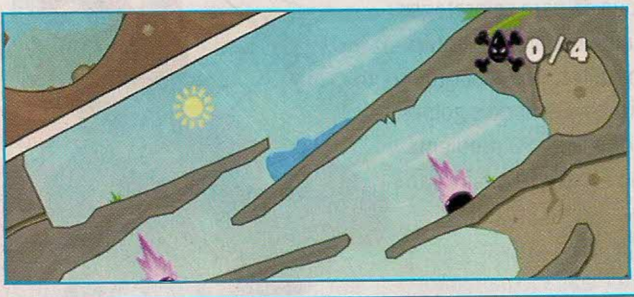
Depois de um tempo, o jogo fica viciante. Você voltará ao mesmo lugar várias vezes para buscar aquela gota de água que ficou para trás. Ou então, vai refazer diversas vezes a mesma trajetória desde o início. Pelo menos, esta é a única água que podemos gastar sem preocupação.

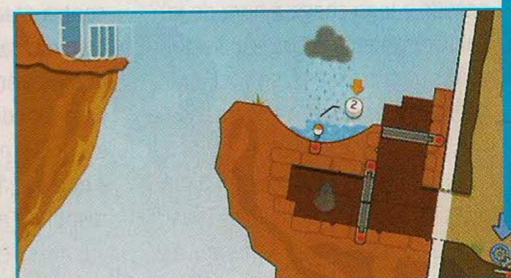


Plataforma: WiiWare
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Estratégia
Jogadores: 1
Nintendo Points: 1.200

Gráfico: 8.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 8.0
Replay: 8.0
Nota Final:

9.0





Para adquirir jogos dos canais WiiWare, DSiWare e Virtual Console é preciso ter Nintendo Points. A forma mais fácil de conseguir a moeda da Big N é comprá-la diretamente nas lojas Wii Shop Channel e Nintendo DSi Shop. É simples. Ative sua conexão de internet sem fio e clique no ícone do serviço no menu do seu console. Lá, procure pela opção de compra de Nintendo Points. Escolha o pacote que desejar. No Wii, o mínimo são 2.000 Points, o que equivale a US$ 20.
Digite os dados solicitados do seu cartão de crédito internacional – a bandeira deve ser Visa ou MasterCard –, e pronto. Agora, é só entrar na lista de games para baixar o que quiser. Ah! E não é preciso gastar todos os seus Nintendo Points de uma vez.



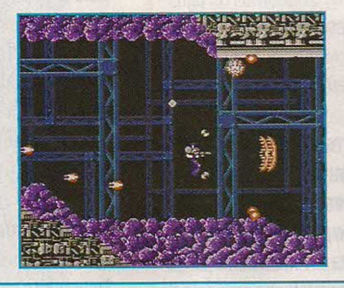
S.C.A.T

Wii

Originalmente criado para o NES, *S.C.A.T.* é uma história de ficção científica recorrente nas produções do cinema. Estamos em 2029 (sim, o mundo não acabou em 2012), mas uma raça de alienígenas liderada pelo Comandante Supremo Vile Malmort promete dar um fim a nossa existência. A melhor solução encontrada pelos terráqueos foi convocar os melhores cientistas e criar o S.C.A.T., sigla para Grupo de Ataque Especial Cibernético. Isso mesmo! As cabeças mais pensantes do planeta foram reunidas para criar tecnologia de guerra para eliminar os aliens e não para organizarem um acordo pacífico.

Os nossos heróis são dois soldados corajosos, que vestem armaduras robóticas e irão em direção às frotas inimigas. Para um jogador no modo simples ou para dois no modo cooperativo.

Plataforma: Virtual Console
Produtora: Natsume
Jogadores: 1-2
Preço: 500 Nintendo Points





ROCKS N' ROCKETS

DS

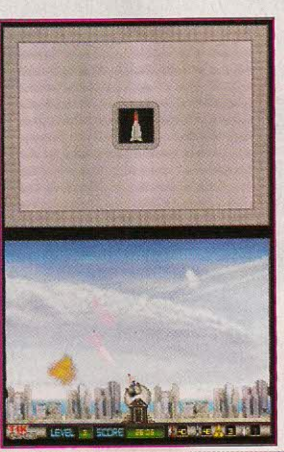
Já ouviu falar em um jogo no qual se deve proteger a Terra da invasão de mísseis e que, para isso, é preciso atirar neles com canhões? Se você é um pouquinho mais velho, deve conhecê-lo. É o *Missile Command*, um dos títulos mais famosos da Atari nos anos 1980. Se não sabe do que se trata, agora pode comprar um game parecido.Em *Rocks N' Rockets*, há também um canhão. Mas você disparará foguetes contra meteoros que cairão em sua cidade.

O interessante é que eles podem ser de tipos diferentes, como bolas de fogo ou cobertos de gelo. E para cada um há um míssil diferente.

Para atingi-los, indique a direção correta com sua Stylus, tateando a tela sensível ao toque do Nintendo DS. São mais de 100 níveis. Haja meteoro!

Plataforma: Nintendo DSiWare
Produtora: TikGames
Jogadores: 1
Preço: 500 Nintendo Points





DONKEY KONG

Descubra onde estão todas as peças de quebra-cabeças do game do gorilão

Geraldo Juno Cecilio

Na edição passada ensinamos como conseguir todas as letras K-O-N-G das fases de *Donkey Kong Country Returns*. Agora, revelamos a localização das peças de quebra-cabeça escondidas no game. Há cinco, sete ou nove peças na maioria dos estágios. Felizmente você não precisa pegar todas de uma vez, podendo voltar várias vezes a uma fase para fazer isso. Para concluir o jogo de verdade com 200% de aproveitamento, é necessário ter todas as letras e peças. Além disso, é preciso concluir os estágios desbloqueados, inclusive o Templo Dourado. E, por fim, jogar novamente no modo espelhado (Mirror mode), no qual você começa no final do estágio e deve chegar ao início. E é bem mais difícil do que o modo normal. Desejamos boa sorte a você!

MUNDO 1: JUNGLE

Fase 1-1: Jungle Hijinx

1 - Ao começar o jogo, entre na caverna à esquerda.

2 - Logo após encontrar a letra K, pule pelas árvores à esquerda, suba no topo da mais alta e assopre a flor.

3 - Desvie das estátuas que caem do fundo. Suba na terceira delas e bata no chão para destruir as duas pedras.

4 - Nas três plantas amarelas, bata no chão em frente a maior que está no meio.

5 - Pulando pela mola em forma de flor entre duas estátuas, pegue todas as bananas para liberar as borboletas e, em seguida, a quinta peça.

6 - Ao encontrar um círculo grande escrito DK, bata no chão para surgirem ruínas ao fundo. Um barril aparecerá também, entre nele e vá para as ruínas. Corra para a esquerda e pule usando o jetpack do Diddy para alcançar a plataforma com uma flor. Assopre-a.

7 - Ao voltar para a parte da frente da fase, logo você encontrará uma plataforma com inimigos. Pule em cima deles e bata no chão, onde há uma portinhola de pedra, para ser lançado para a fase de bônus. Pegue todos os itens do bônus e receberá a sétima peça de prêmio.

8 - Após pegar a letra G, pule seguindo para a esquerda, e verá a peça no topo da última plataforma à esquerda. Use o jetpack para alcançá-la.

9 - No fim da fase, onde há duas plataformas de flor, siga para a direita sem subir nelas. Passe pelos detritos de pedra e encontre a última peça.



Fase 1-2: King of Cling

1 - Perto do começo você encontrará um barril DK e a letra K no alto. Pegue Diddy, pule para pegar o K e continue seguindo para a direita. Ao entrar na árvore você encontrará uma área secreta com a primeira peça da fase.

2 - Se pendure na roda com grama e pule para a plataforma à esquerda. Pule em mais uma plataforma e, de lá,vá para a árvore à esquerda. Mais uma área secreta, com mais uma peça do quebra-cabeça.

3 - Após a roda com grama, você verá uma plataforma sobre espinhos. Pule usando o jetpack indo para a direita, entrando em mais uma árvore com uma área escondida.

4 - Pare no meio ao encontrar um lugar com duas rodas gramadas ao fundo. Acabe com os inimigos e bata no chão, revelando um barril que te lançará para o fundo. Se pendure em alguma das rodas, e dela vá para a pedra com grama logo acima. Escale a pedra e pule no barril no topo, indo para a fase bônus. Pegue todos os itens para que a peça surja.

5 - De volta à fase, continue para direita e se pendure no teto gramado. Ao avistar a planta carnívora gigante, fique atento. Espere ela tentar te morder e depois passe. Logo acima dela há uma planta, e batendo no teto você faz a planta cuspir a quinta peça.

6 - Quando a fase se tornar uma subida, tente ficar a direita. Você verá uma entrada com uma planta. Entre e siga para a direita, passando por uma pedra e encontrando a sexta peça.

7 - Logo você encontrará uma flor que te ajuda a subir em mais uma roda gramada, mas antes de pular, siga para a direita, atravessando uma pedra e encontrando uma área escondida e junto à peça final.



CONTRY RETURNS

Fase 1-3: Tree Top Bop

1 - Vá para a direita até encontrar o barril DK. Pegue Diddy e use o jetpack para alcançar a plataforma do outro lado, onde você encontrará a primeira peça. Volte para a fase e continue.

2 - Logo após o checkpoint você encontrará uma porta no chão, que abre ao bater no solo. Desça, pegue o rinoceronte, destrua os blocos e entre no barril, voltando para a fase com o Rambi. Com o rinoceronte você poderá destruir os espinhos, então volte, destruindo-os até encontrar um bloco que pode ser destruído, revelando a entrada de uma fase bônus. Pegue todos os itens e você ganhará mais uma peça.

3 - Continue com o rinoceronte. Você verá blocos de pedra sob uma plataforma, desça e destrua-os, liberando mais uma peça.

4 - Continue indo para a direita. Tome cuidado com o inimigo de fogo, pois ele pode machucar o rinoceronte e você precisa do animal para pegar a peça. Prossiga com cuidado e encontrará mais uma área com espinhos e blocos de pedra. Destrua-os para entrar numa fase bônus. Pegue todos os itens e ganhe mais uma peça.

5 - Ao avistar o barril do fim da fase, siga em frente com o rinoceronte, quebrando a parede e revelando uma área secreta e a peça final.



Fase 1-4: Sunset Shore

1 - Ao começar a fase, vá para a esquerda para encontrar a primeira peça.

2 - Após o checkpoint, suba os degraus e pare embaixo do arco no teto, espere o sol brilhar e o chão irá abrir, revelando uma área secreta e a segunda peça.

3 - Seguindo para a direita você terá que subir em uma plataforma com sapos. Siga reto entrando na parede, revelando uma área secreta e mais uma peça.

4 - Ao chegar numa longa plataforma de madeira, você verá plataformas tortas acima de você. Bata no chão para endireitá-las, suba e pegue a peça antes que caiam.

5 - Perto do final da fase você encontrará um pilar de pedra, não o destrua. Suba nele e use-o para chegar à cabeça do dragão de pedra e siga para a direita até o fim. Perto do final, pule para encontrar uma área secreta e a última peça. Volte e destrua o pilar para terminar a fase.

Fase 1-5: Canopy Cannons

1 - Após uma boa parte da fase nos barris, você chegará ao solo novamente. Vá para a direita e bata no chão perto de uma planta para liberar a primeira peça.

2 - Você encontrará um barril que atira para a direita, para a esquerda e para baixo. Vá para baixo sem medo, encontrando mais uma peça, volte e prossiga para a direita.

3 - Ao voltar para o chão, vá para a direita e bata numa porta no chão, perto de algumas plantas cata-vento, abrindo uma fase bônus. Pegue todos os itens para liberar mais uma peça.

4 - Ao sair do bônus, vá para a esquerda. Passe por alguns inimigos e bata no chão onde tem uma planta para revelar mais uma peça.

5 - Ao chegar ao barril que atira para cima e para a direita, não atire da posição mais baixa do barril. Espere ele subir e atire na banana, na parte superior. Assim irá para outro barril e poderá pegar a quinta peça.



Fase 1-6: Cart Crazy

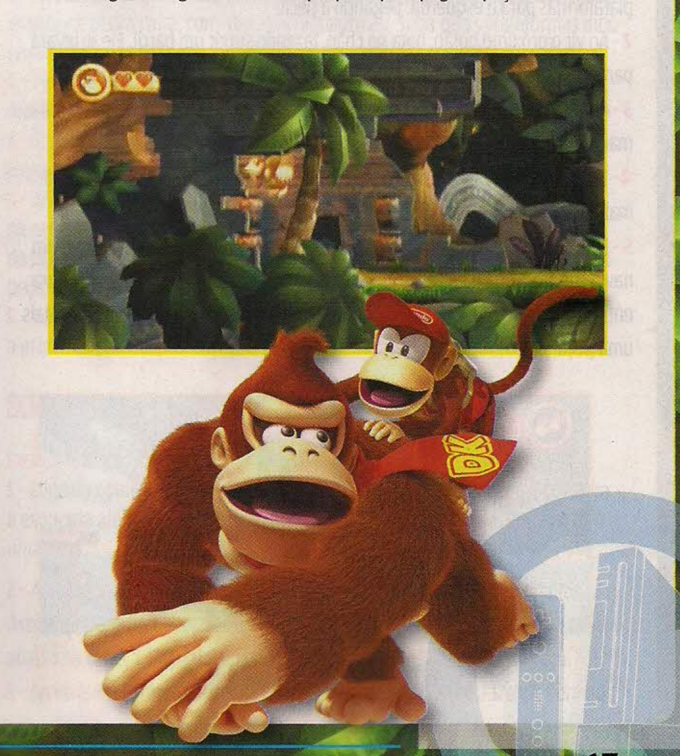
1 - Logo no começo, vá para a esquerda e pule para pegar a primeira peça.

2 - Indo para a direita você encontrará um círculo grande escrito DK no chão. Bata no chão para surgirem plataformas, e suba até encontrar uma caverna. Entre e encontrará a fase bônus. Pegue todos os itens para liber mais uma peça.

3 - Na parte dos carrinhos, ao aparecer um segundo trilho acima, não pule ainda, evite matar o inimigo que virá, e siga até o fim. No final desse trilho haverá uma peça, pule e pegue-a, nesse momento sim você subirá para o trilho acima.

4 - Na parte onde o teto tem pedras e você precisa abaixar. Perto de uma falha nos trilhos, que te obriga a pular, você verá a peça, pule e pegue-a.

5 - Quando o trilho te trouxer para perto da tela, fique de olho num cacho de bananas, logo em seguida você terá que pular para pegar a peça.



Fase 1-K: Platform Panic

1 - A primeira peça está flutuando alto. Você terá que pular na cabeça de um inimigo no chão e nos que estão no ar para chegar alto o suficiente.

2 - Ao chegar às plataformas que não caem, bata no chão próximo à caixa para ganhar a peça.

3 - A próxima peça estará abaixo de uma plataforma, mas como as plataformas descem, você deve ficar à esquerda da peça esperando a plataforma descer. Pegue a peça tomando cuidado para não cair.

4 - Você terá que ser rápido para pular do pneu dourado e pegar a peça, e voltar para pular de novo e seguir em frente. Outra maneira é saltar em cima dos inimigos a sua esquerda.

5 - A última peça também será conquistada pulando de um pneu dourado. Use os inimigos, flutuando para seguir sem cair.



MUNDO 2: BEACH

Fase 2-1: Poppin' Planks

1 - Ande para a direita até passar embaixo de algumas plataformas. Bata no chão onde tem um "botão" que faz parecer outra plataforma. Pule nela e suba as plataformas para a esquerda, pegando a peça.

2 - Ao vir o próximo botão, bata no chão, fazendo surgir um barril. Ele te levará para a fase de bônus. Derrote todos os inimigos e ganhe a peça.

3 - Aperte o botão perto de um coração, fazendo surgir um baú. Bata no baú para mais uma peça.

4 - Logo após o checkpoint, bata no chão perto de um baú para abri-lo, revelando mais uma peça.

5 - Logo após pegar a quarta peça, bata no chão perto do canhão à direita. Um navio surgirá. Suba na plataforma com o barril DK e pule para a esquerda para entrar no navio e ir para a fase de bônus. Pegue todos os itens para liberar mais uma peça.



Fase 2-2: Sloppy Sands

1 - A peça está logo no começo da fase, mas você precisa de um barril. Vá para a direita, bata no chão onde tem um botão, liberando outro onde você pode subir. Suba, pegue o barril DK e volte ao começo da fase. Use o barril para quebrar a porta, liberando a peça.

2 - Após passar pelas lulas que atiram em você, bata no chão onde tem um botão duplo. Aparecerá outro, onde você pode subir e pular na plataforma, pegando uma peça e um coração.

3 - Logo em seguida, pule as lulas atiradoras, e assopre a flor à esquerda, tomando cuidado para não ser atingido. A peça surgirá.

4 - A próxima peça estará em uma plataforma alta para você alcançar pulando. Siga um pouco para a direita, e atirarão lulas em sua direção. Volte, pule em uma lula e depois para a plataforma, pegando a peça.

5 - Desça no píer onde há um canhão. Bata no chão, evitando os inimigos, e o píer descerá. Vá para a esquerda e pegue a peça.

6 - Você verá a letra N no alto à esquerda. Use as lulas voadoras para subir na plataforma onde ela está, e role para a esquerda, abrindo uma fase bônus. Pegue todos os itens e ganhe uma peça.

7 - Perto do topo da torre. Fique atento para uma pilha de barris à direita. Destrua-os e entre para pegar a última peça.

Fase 2-3: Peaceful Pier

1 - Perto do começo da fase. Assopre a grama perto do píer para a peça surgir.

2 - Voando no barril você verá uma linha de bananas, pegue-as e no final encontre a peça.

3 - Logo após pegar a letra N, o navio pirata atirará uma série de balas em você, que ficarão no topo da tela. Fique logo abaixo delas e, quando passarem, suba para pegar mais uma peça.

4 - Logo em seguida, o navio atirará uma série de balas para baixo. Fique logo acima delas, e assim que passarem desça para pegar mais uma peça.

5 - Quando chegar ao chão de novo, passe o barril do fim da fase e bata no chão, à direita, e encontre a fase bônus. Pegue todos os itens e ganhe a última peça.



Fase 2-4: Cannon Cluster

1 - Logo no começo aperte o botão à direita. Outro surgirá, aperte-o e o primeiro levantará, trazendo uma peça.

2 - Após o barril DK, pule um inimigo gosmento e caia no píer com uma flor. Assopre a flor e a peça surgirá.

3 - Após cruzar um píer, bata no botão, fazendo outro surgir, no píer à esquerda. Suba neste e flutue com o jetpack para a direita para pegar outra peça.

4 - Ao chegar num botão em frente a uma espécie de ventilador, suba e assopre-o,

fazendo uma plataforma surgir à esquerda. Suba nela e dela no barril para alcançar a fase bônus. Pegue todos os itens e ganhe mais uma peça do quebra-cabeça.

5 - A próxima peça está escondida em uma armadilha. Bata no chão para liberar a peça, tomando cuidado para evitar as balas de canhão. Se precisar, se esconda no píer a direita, perto do baú.

6 - Vá para a direita e passe pelo checkpoint. Pegue um barril e volte para a esquerda. Jogue o barril no alvo que está no navio, criando uma passagem. Entre e pegue mais uma peça.

7 - Essa peça é um pouco difícil. Preste atenção nos navios que atiram do fundo. Passe por três inimigos iguais e mate-os. Pegue o barril à direita. Leve o barril, desviando das balas de canhão que caem nessa parte. No fim da fase há um alvo no casco e um navio, jogue o barril ali, abrindo uma fase bônus. Pegue todos os itens na fase bônus e leve a peça.



Fase 2-5: Stormy Shore

1 - Subindo as paredes com grama, suba pela a da esquerda, vá para a esquerda e encontre a peça.

2 - Após o barril DK, bata na porta do chão para abrir uma nova área. Entre na caverna para ir para uma fase bônus. Pegue todos os itens e ganhe a peça.

3 - Na parte com o polvo, você encontrará um barril flutuando na água. Ele fica mudando de direção. Entre e se atire para cima, pegando uma peça.

4 - Após um barril DK você verá um botão no chão. Aperte-o e outro subirá, trazendo junto uma peça.

5 - Entre na caverna, suba a parede com grama até o fim, evitando os tentáculos. No topo você encontrará um baú. Bata no chão e abra-o, liberando mais uma peça.



Fase 2-6: Blowhole Bound

1 - Após algumas bananas e um coração você verá uma passagem no chão. Bata no solo para abrir a porta, te leva para a fase bônus. Pegue todos os itens do bônus para liberar a primeira peça.

2 - Desça da baleia e vá para uma ilha. Ao chegar ao checkpoint bata no chão e a árvore atrás de você soltará mais uma peça.

3 - o voltar para a baleia, em determinado momento você verá uma série de lulas voadoras vindo em sua direção e a peça no alto. Pule em cima delas, desviando das eletrificadas, para alcançar a peça.

4 - Após a parte dos barris, você alcançará uma série de plataformas penduradas em mastros. A baleia passará destruindo as plataformas, então você não pode parar. Em uma dessas plataformas estará à próxima peça.

5 - Quando você voltar para a baleia, verá a peça voando no alto, e um inimigo virá em sua direção. Pule nele e na peça rapidamente.você encontrará um baú. Bata no chão e abra-o, liberando mais uma peça.

Fase 2-7: Tidal Terror

1 - Logo no começo da fase você verá um baú de tesouro, a peça está dentro, bata no chão para abri-lo.

2 - Ao chegar ao navio destruído, suba no botão e bata no chão, fazendo com que ele desça até outro surgir, revelando mais uma peça.

3 - À esquerda da peça você verá uma porta no chão, bata no solo para cair e ir para a fase de bônus. Pegue todos os itens para liberar a peça.

4 - Após o checkpoint, entre em uma caverna e se pendure na grama do teto. Caia na plataforma com um tesouro e bata no chão para abri-lo.

5 - Continue para direita até encontrar uma proteção contra as ondas. Bata no chão, liberando uma peça e várias bananas.



Fase 2-K: Tumblin' Temple

1 - Ao passar por uma plataforma comprida com alguns esqueletos, um pedaço grande de pedra cairá, com algumas plataformas. Suba pelas plataformas indo para a esquerda para pegar a peça, e vá para a direita para seguir em frente.

2 - Perto de alguns espinhos, você encontrará uma caixa. Bata no chão para revelar a peça.

3 - A próxima peça estará embaixo de uma plataforma acima da lava. Para pegá-la você deve rolar até ela, e dela pular para cima para não cair.

4 - Ao chegar ao teto gramado, se pendure e siga até o fim. Você terá que cair na pequena plataforma e dela pular em um inimigo voador, para subir em cima da plataforma gramada. Corra para a esquerda e bata na caixa para ganhar uma peça, e volte logo para não cair na lava.

5 - Vá para a parte onde você escala paredes de grama para subir. Após escalar a primeira, pule na plataforma à esquerda e bata na caixa para liberar a peça.

MUNDO 3: RUINS

Fase 3-1: Wonky Waterway

1 - Logo no começo, siga até encontrar o barril DK e liberar o Diddy. Volte para a esquerda até o píer, e pule dele para a esquerda, encontrando outro píer com uma peça.

2 - Ao chegar à parte onde as estátuas caem você verá três velas alinhadas. Assopre as três e a cabeça de uma estátua descerá. Pule e se pendure na planta abaixo da cabeça. Isso fará surgir bananas, uma moeda e mais uma peça.

3 - Ao vir outra estátua com uma planta embaixo, se pendure, fazendo com que

surja uma nova plataforma. Suba nela rapidamente e salte para se pendurar na grama antes da plataforma se recolher. Vá para a esquerda e pule no barril para acessar a fase bônus. Pegue todos os itens e libere a peça.

4 - Após o checkpoint, preste atenção nas estátuas que gritam e caem. Pule em cima da segunda e bata no chão (nela) para destruí-la, abrindo uma peça.

5 - Seguindo para a direita, passe uma cabeça de estátua e você verá uma área mais abaixo. Desça para pegar mais uma peça.

6 - Após as plataformas que caem, quando chegar ao chão firme novamente, assopre o fogo do inimigo azul e bata no chão perto do container para liberar mais uma peça

7 - Ao chegar ao barril do fim da fase não entre, siga para a direita e pule, flutuando até atingir uma nova área fora da tela. Pule e se pendure no cipó fazendo a estátua abrir a boca e cuspir a peça.



Fase 3-2: Button Bash

1 - Logo no começo, vá para esquerda e bata no chão dentro da cabeça de pedra e saia logo para não cair em você. Então, pule em cima da cabeça e pegue a primeira peça.

2 - Quando os barris te lançarem para as ruínas, pule nos inimigos de perna-de-pau para deixar a área livre. Bata no chão perto da planta e libere uma peça.

3 - Suba ao topo da fase atirando-se por três barris, indo levemente para a direita de barril em barril até alcançar a plataforma à direita. Pule para a esquerda, então e se pendure na grama. Siga para a esquerda, descendo pendurado para encontrar outra peça. Caia e use os barris para seguir em frente.

4 - Chegando à parte com uma série de barris e inimigos, pare no último barril que te joga de volta ao chão. Fique nele até ele descer totalmente, e atire nesse momento, acessando mais uma fase bônus. Pegue todos os itens e receba mais uma peça.

5 - Após o checkpoint, pule e se pendure na grama, e vá para a esquerda, subindo. Bata onde encontrar a planta e um barril irá aparecer. Entre no barril para ir para o bônus. Pegue todos os itens e adquira mais uma peça.

6 - Ao chegar num teto com grama, não se pendure. Apenas siga para a direita e desça pendurado na grama para encontrar outra peça.

7 - Perto do fim da fase, você precisa subir em plataformas que somem e voltam por um curto tempo. Quando avistar o bloco girando, pule, e você conseguirá pousar na plataforma assim que ela surgir. Suba, indo para a esquerda, e pule para a esquerda para pegar a última peça.



Fase 3-3: Mast Blast

1 - No segundo inimigo de fogo, vá para a esquerda e pule na plataforma com uma flor. Assopre a flor.

2 - Chegando à praia, passe pelo checkpoint e siga até encontrar alguns inimigos. Espere os inimigos, pule em cima deles para subir nas três caixas empilhadas. No topo delas, bata no chão para quebrá-las, abrindo mais uma peça.

3 - À direita do checkpoint, você verá uma caixa comprida em cima de uma peça. Suba nela e bata no chão para alcançar a peça.

4 - Após chegar a outro navio, role para a direita através do monte de destroços, indo para o deck principal. Fique em cima das caixas compridas com explosivos e espere as balas de canhão atingi-las, caindo na fase bônus. Pegue todos os itens para liberar mais uma peça.

5 - Siga para direita até chegar à parte da frente do navio. Se estiver muito alto, use os inimigos para pular e alcançar a parte mais alta. Siga até a ponta da frente do navio para encontrar a peça.

6 - Um barril à esquerda te lançará para o alto de um mastro, pegando duas moedas no caminho. Do alto, pule para a esquerda e use o jetpack, alcançando outra parte do navio e mais uma peça. Vá para a direita e volte para o topo do mastro.

7 - Suba no mastro onde há uma caixa de explosivos. Espere uma bala de canhão vir e saia de perto. A caixa explodirá, revelando a última peça. Pegue-a e suba para terminar a fase.

Fase 3-4: Damp Dungeon

1 - Entre nas ruínas e passe pela roda d'água para pegar um barril DK. Segure-o e siga em frente. Suba na segunda roda grande e fique nela até ver um saco de pano pendurado à direita. Jogue o barril no saco, Liberando a primeira peça da fase.

2 - Voltando para o solo, bata no chão na área gramada para abrir uma porta.

3 - Passe por uma roda d'água grande, alcançando uma plataforma de pedra. Bata no chão próximo ao container.

4 - Pule passando por uma roda d'água pequena, alcançando uma plataforma onde uma estátua cai. Bata no chão onde há um bloco para pegar a peça.

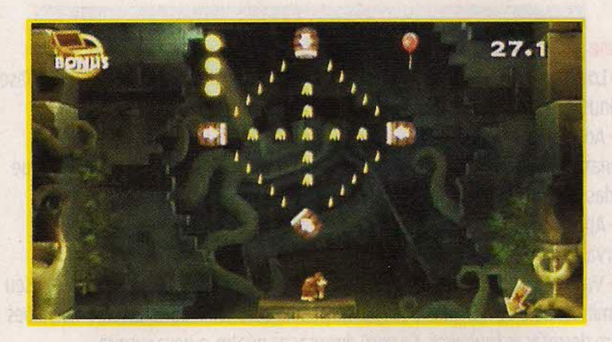
5 - Ao encontrar uma roda que gira rápido, pule e alcance a plataforma abaixo, onde há uma flor. Assopre-a flor.

6 - Passe pelo checkpoint e continue para cair numa plataforma mais abaixo. Pule para a direita e se pendure na grama. Siga pendurado para a direita para entrar numa fase bônus. Pegue todos os itens e ganhe a peça.

7 - Após o bônus, pule na plataforma mais alta onde há um barril DK e siga para a direita. Desça para a plataforma mais abaixo e assopre o moinho para surgir uma plataforma no fundo, onde está a peça. Após se atirar do barril, você chegará numa plataforma caindo aos pedaços. Chegando nela, corra para a esquerda e pule, usando o jetpack, para a esquerda, para pegar a peça. Então bata no chão onde há o container para abrir um barril. Entre no barril e continue para a direita.

8 - Ao encontrar as rodas d'água grande de novo, preste atenção para pegar um barril e não jogá-lo, segurando-o até o fim da última roda grande. No topo da plataforma você verá um saco de pano. Acerte-o com o barril para liberar mais uma peça.

9 - Ao avistar a letra G, preste atenção na porta no chão logo abaixo. Bata no solo para abri-la, indo para uma fase de bônus. Pegue todos os itens e a última peça.



Fase 3-5: Itty Bitty Biters

1 - Logo no começo da fase, siga para a esquerda e escale a parede com grama. Pule no barril para ir a uma fase de bônus. Pegue todos os itens e libere a primeira peça.

2 - Após a parte com o inimigo em forma de gaiola, você verá uma plataforma alta. Suba nela e pule para a esquerda para encontrar uma área secreta e a segunda peça.

3 - Ao encontra o próximo inimigo em forma de gaiola, use-o para pular no barril e alcançar uma nova área bônus, onde você encontrará outra peça.

4 - Você se deparará um inimigo em forma de gaiola um pouco diferente e precisará dele para pular. Passe por mais dois desses e caia do lado direito do pilar. Entre por baixo para pegar outra peça.

5 - Ao encontrar mais um inimigo engaiolado, passe por ele até encontrar um barril DK. Use o inimigo na gaiola para subir, e use o jetpack para a esquerda para encontrar uma área escondida e outra peça.

6 - Volte ao inimigo engaiolado entre dois poços de espinhos. Vire-o batendo no chão, e suba nele. Assopre as duas velas. A estátua no fundo soltará uma peça.

7 - Após uma série de inimigos, você será lançado para a parte de fora da fase. Vá para a esquerda, pule num cogumelo que aparece para alcançar a plataforma à esquerda. Assopre a flor para ganhar mais uma peça. Assopre as folhas sobre uma plataforma DK e bata no chão, fazendo um barril aparecer, e termine a fase.



Fase 3-6: Temple Topple

1 - Ao encontrar o barril DK, pule nas plataformas à esquerda e alcance o barril. Você será atirado para o topo da fase, onde encontrará um monte de bananas e a primeira peça.

2 - Encontre o Rambi, volte para o começo da fase, para destruir um bloco com o desenho do rinoceronte e encontrar mais uma peça.

3 - Após uma longa queda, destrua mais blocos de rinoceronte, mas não desça ainda. Bata no chão aqui e encontre outra fase bônus. Pegue todos os itens e ganhe outra peça.

4 - Depois do checkpoint, na parte aberta da fase. Antes da segunda torre com um inimigo azul, bata na planta no chão para encontrar outra peça.

5 - Ao encontrar o barril do final da fase, não pule nele ainda. Siga para a direita e bata no chão perto da planta para encontrar a última peça, e termine a fase.



Fase 3-K: Shifty Smashers

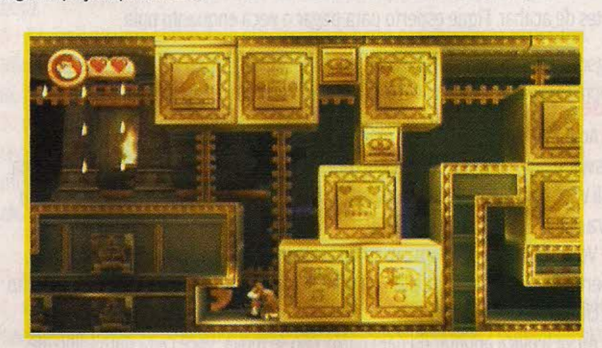
1 - Está na parte debaixo da tela. Espere os blocos grandes deslizarem para a direita e desça para pegar a peça.

2 - Suba na plataforma à direita da peça e os blocos empurrarão a peça para você. Tome cuidado para não ser esmagado.

3 - Você terá que descer por uns degraus para a esquerda para pegar esta peça. Fique na caixa acima e à direita da peça e quando os blocos forem para a esquerda, caia na peça e fique ali até poder sair.

4 - Depois do checkpoint, na parte aberta da fase. Antes da segunda torre com um inimigo azul, bata na planta no chão para encontrar outra peça.

5 - Na parte onde o telhado com espinhos desce sobre você, fique atento. Pule e pegue a peça rapidamente.



MUNDO 4: CAVE

Fase 4-1: Rickety Rails

1 - No começo da fase, pule num barril que te lançará para o fundo da fase. Pule na caverna à esquerda e uma peça surgirá.

2 - Seguindo pela caverna, você verá plataformas para subir à direita. Siga em frente e dê uma cambalhota na parede, abrindo uma área secreta e mais uma peça.

3 - Em seguida ao checkpoint, caia nas plataformas de madeira. Role para a esquerda, entrando numa caverna, que te levará para a fase de bônus. Pegue todos os itens e ganhe a peça.

4 - Após a parte do carrinho você será jogado em uma mina. Pule para a direita antes que a plataforma caia, e pule para a esquerda na direção da plataforma que caiu, atingindo um barril. Ele te levará a uma fase bônus.

5 - Depois do bônus, volte e entre no carrinho. Vá para a direita e pule no barril que te lançará para a esquerda. Ao chegar ao fim, espere o carrinho começar a cair e pule na plataforma para pegar a peça. Se você pular cedo demais, cairá no barril. Após pegar a peça, pule rapidamente no barril antes que a plataforma caia.



Fase 4-2: Grip 'n' Trip

1 - Essa fase também é basicamente no carrinho. No trecho com dois caminhos de trilho, vá para o trilho de cima e esteja pronto para pular no final dele e pegar a peça e cair em outro carrinho.

2 - Seguindo em frente, você encontrará um barril no final de um trilho. Pule diretamente nele e chegue a um bônus. Pegue todos os itens e ganhe uma peça.

3 - Na próxima parte, preste atenção ao chegar num túnel estreito. Ao sair dele, pule e pule no inimigo para alcançar a peça antes de voltar para o carrinho.

4 - Se pendure na grama abaixo do carrinho. Caia para o checkpoint e bata no chão próximo à planta para achar mais uma peça.

5 - Caia da grama pendurada para outro carrinho, o caminho será pequeno antes de acabar. Fique esperto para pegar a peça enquanto pula.

Fase 4-3: Bombs Away

1 - Ao pegar o carrinho, preste atenção no teto baixo com cristais. Abaixe para desviar e pule na toupeira que vem em sua direção para alcançar o trilho de cima. Dali você verá algumas bananas. Em seguida, salte no pequeno pedaço de trilho para pegar a primeira peça.

2 - Você verá esta peça em um trilho curto, com um trilho comprido em cima. Aperte de leve o botão de pulo para alcançá-la e, em seguida, pule para o trilho de cima.

3 - Ao vir a placa apontando para baixo, não se mova. Você cairá num trilho até então invisível. Siga por ele até pegar a peça, e pule para voltar ao trilho mais alto para seguir a fase.

4 - Após o checkpoint você precisará abaixar, pois os cristais no teto descerão. Pule a toupeira com cuidado e logo após uma linha de bananas você verá a peça. Pegue-a e abaixe para não ser atingido pelos cristais no teto.

5 - Ao avistar o barril no final da fase, siga em frente e role para dentro da caverna à direita. Entre assim numa fase bônus e pegue todos os itens para ganhar mais uma peça.



Fase 4-4: Mole Patrol

1 - Logo que começar vá para a esquerda e entre na mina para chegar a uma fase bônus. Pegue todos os itens e ganhe a primeira peça.

2 - Ao começar a parte do foguete, fique atento. Você verá uma sequência de bananas, porém em curva. O bloco da letra K estará no meio dessa linha. Pegue todas as bananas dessa sequência para ganhar a peça.

3 - Após o checkpoint, ainda no foguete, pegue as seis bananas em uma linha curva. Assim ganhará a terceira peça.

4 - Você verá um trilho com carrinhos, em forma de parafuso, passando pelo seu caminho. Dele sairão quatro toupeiras penduradas em balões. Estoure-os balões para derrotar as toupeiras. Se você derrotar as quatro, a peça surgirá.

5 - Ao avistar o final da fase, não entre ainda, e siga para a direita. Ao encontrar o cacto, bata no chão para liberar a última peça.

Fase 4-5: Crowded Cavern

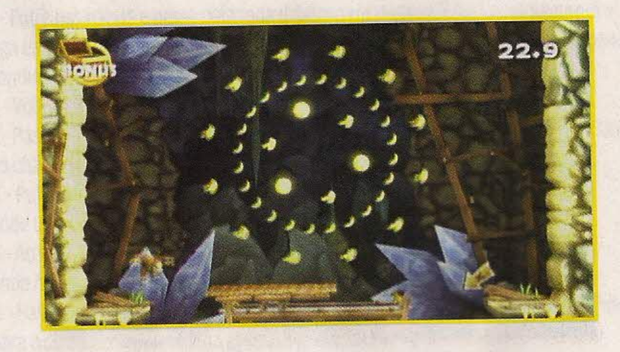
1 - No começo da fase, pule na plataforma de madeira, mas mantenha-se à esquerda. Ela irá tremer e cair. Antes que desmonte, pule para a esquerda e uma peça cairá.

2 - Caia na mina onde a plataforma se desmontou. Lá embaixo, vá para a esquerda para entrar numa fase bônus. Pegue todos os itens para ganhar a peça.

3 - Na parte do foguete, quando o morcego gigante estiver mais ao fundo, você verá uma área com um monte de bananas e algumas moedas voando e uma peça na parte de cima da tela. Siga o caminho dos cachos de bananas e moedas, por cima, e você pegará a peça

4 - Ao passar pelo checkpoint e uma parte com vários morcegos, você chegará a um lugar com varias plataformas de madeira. Haverá morcegos grandes mostrando a cabeça entre as placas de madeira. Após ver o primeiro, desça e encontre a quarta peça.

5 - Passando mais um checkpoint, um morcego gigante te perseguirá, atirando ondas sônicas em você. Desvie para cima, para baixo e fique atento para descer e pegar a última peça da fase.



Fase 4-K: Jagged Jewels

1 - A primeira peça estará numa plataforma com espinhos retráteis e uma caixa. Quando os espinhos sumirem, bata na caixa.

2 - Na plataforma circular com um inimigo e uma caixa. Derrote o inimigo e bata na caixa para ganhar a peça.

3 - Está acima de um pilar com um espeto no topo que sobe. Espere ele subir e, quando estiver descendo, pule para pegar a peça e cair em cima do inimigo do outro lado.

4 - Essa está embaixo de um pilar com um espeto na ponta, que desce. Você terá que rolar até a peça e só então pular, para pegá-la sem cair.

5 - Está acima de um barril. No final da ultima plataforma circular, espere ela subir

e pule para a direita, pegando a peça e caindo no barril.



MUNDO 5: FOREST

Fase 5-1: Vine Valley

1 - Perto do começo, vá para a esquerda e encontre alguns cristais. Pule para a esquerda, alcançando a primeira peça.

2 - Ao chegar à parte mais alta da fase, vá para a direita e encontre o barril DK. Ganhe Diddy e siga. Após se pendurar em alguns cipós, você verá uma entrada abaixo. Caia e entre nela, chegando a mais um bônus. Pegue todos os itens e ganhe mais uma peça.

3 - Indo para a direita onde você encontrou o barril DK, caia em um monte de folhas. Você irá a um barril que te lançará para a esquerda e para uma peça.

4 - Em seguida ao checkpoint e alguns cipós, você encontrará mais um barril DK. Após mais cipós, chegue a uma plataforma com uma das plantas amarelas, na parte de baixo e mais à direita da plataforma. Bata no solo aqui e encontre mais uma peça.

5 - Escale o tronco coberto de grama, evitando os inimigos insetos. Do topo, pule para a esquerda e pendure-se em um cipó difícil de ver. Escale-o para encontrar outra peça.

6 - Após mais troncos e um checkpoint, você se pendurará em mais cipós. Fique na parte de baixo e pegue todas as bananas, fazendo mais uma peça aparecer.

7 - Ao avistar o barril de fim da fase, caia na plataforma à esquerda. Assopre as plantas que voam. Pegue todas as bananas que surgirem e ganhe a última peça da fase.



Fase 5-2: Clingy Swingy

1 - Após alguns troncos, você encontrará uma plataforma de madeira, com grama embaixo, onde você deve se pendurar. Siga para a direita e caia na plataforma. Dali, pule e flutue para a esquerda, encontrando uma planta no chão da plataforma. Bata no solo para a planta soltar a peça.

2 - Ao vir duas plataformas compridas com grama embaixo, se pendure e vá até encontrar a cabana pendurada, com grama dos lados. De lá, suba na parte de cima da plataforma à esquerda e siga para a esquerda. No final, há um barril. Entre nele para ir para um bônus. Pegue todos os itens e ganhe uma peça.

3 - Volte até a cabana, dessa vez se pendurando do lado direito. Bata na parede onde há uma planta.

4 - Após mais algumas cabanas e troncos, você passará pela letra N. Preste atenção, pois logo em seguida verá um tronco com grama para se pendurar. Dele você irá para uma plataforma. Dessa plataforma, espere o mesmo tronco voltar, e suba no topo dele, para alcançar mais uma peça. Cuidado para não cair do tronco, mantenha-se pulando ou flutuando.

5 - Você chegará a um tronco coberto de grama, com duas cobras circulando-o. Preste atenção para se pendurar nesse tronco e então passe por baixo, para pegar a última peça.

Fase 5-3: Flutter Flyaway

1 - Ao avistar plataformas que se mexem em formato de um oito, suba em uma delas e espere subir até o topo. De lá, pule para a esquerda para pegar a primeira peça, e volte para seguir a fase.

2 - Chegando a grandes cogumelos que te jogam pra cima, suba e se pendure num gramado em forma de círculo. Escale e a peça estará em cima dele.

3 - Caia da grama no cogumelo mais abaixo e dele pule na plataforma à direita. Vá até a abertura no chão em forma de círculo e bata no solo. Surgirá uma fase de bônus. Pegue todos os itens e ganhe uma peça.

4 - Seguindo para a direita você verá a próxima peça em seu caminho, com três plataformas voando ao redor dela. Vá para que esteja mais embaixo e pule dela para cima.

5 - Preste atenção em um cogumelo-mola com plantas carnívoras de cada lado. Pulando nele, você verá várias bananas voando. Pegue todas para liberar a peça.

6 - No final de uma plataforma você verá um barril para te lançar para cima. Não entre nele, role em frente para pegar a peça logo após o barril, e após pegá-la, pule de volta para o barril. Você só conseguirá pular no ar se estiver rolando.

7 - Após passar pelo checkpoint, suba em plataformas que aparecerão até chegar a um cogumelo grande. Dele, suba na plataforma que voa fazendo o movimento de um número oito. Você terá que pular no inimigo acima para alcançar a peça.

Fase 5-4: Tippin' Totems

1 - Quando avistar uma planta que cospe no teto, e a letra K embaixo, não pule, caia no buraco abaixo da planta. Uma área secreta se revelará, com uma peça à esquerda.

2 - Das plataformas você terá que pular para uma série de totens que se mexem. Pegue todas as bananas da área.

3 - Após o checkpoint, há uma porta circular no chão. Bata no solo para abri-la e acessar uma fase bônus. Pegue todos os itens e ganhe a peça.

4 - Na próxima parte com os totens que se mexem, preste atenção num teto gramado e num segundo com uma planta amarela. Se pendure no segundo e bata no teto para liberar mais uma peça.

5 - Quando chegar numa plataforma com um barril DK, caia para a esquerda em um barril que te lança numa fase bônus. Pegue todos os itens na fase para ganhar a peça.

6 - Da plataforma de madeira você verá um totem que sobe e desce com um inimigo em cima, e terá que subir nele. Você verá a letra G do lado esquerdo. Quando o totem estiver em seu ponto mais alto, pule na letra e continue flutuando para a esquerda, para encontrar uma área secreta e outra peça.

7 - Ao avistar uma fileira de hipopótamos pendurados em troncos, pegue todas as bananas acima deles, pulando neles para fazê-los descer. Ao pegar todas, ganhará a peça.



Fase 5-5: Longshot Launch

1 - No começo da fase, pegue o barril DK e o Diddy. Vá para a esquerda da plataforma, onde há uma banana. Então caia ali e seja jogado em um barril. Pegue a peça no caminho.

2 - Vá para a esquerda até alcançar um barril voando. Estará alto demais para você, então espere um inimigo se aproximar, e pule nele, e dele no barril. Você será atirado para cima pegando mais uma peça.

3 - Na parte onde você é jogado de barril em barril, preste atenção ao vir a letra K. Pouco depois você verá uma peça no meio das folhagens de uma árvore, na parte de cima da tela. Se atire do barril logo antes dela, diretamente na peça.

4 - Após cair por uma série de cogumelos em uma plataforma com um barril DK, vá para a esquerda, caia no cogumelo e dele pule para a esquerda, chegando a uma área secreta.

5 - Na área secreta, no círculo, bata no chão, revelando mais uma parte secreta abaixo e mais uma peça. Bata no chão para erguer um cogumelo para você subir.

6 - Após o segundo checkpoint, pule numa plataforma com uma porta circular no chão. Em cima dela, bata no solo para ir a uma fase bônus. Pegue todos os itens para liberar mais uma peça.

7 - Avistando o barril do fim da fase, não entre e siga para a direita, caindo em uma plataforma escondida. Bata no chão perto da planta nessa plataforma.



Fase 5-6: Springy Spores

1 - Após se pendurar num tronco que balança, você verá uma porta em círculo no chão. Bata no chão para abri-la e pegar uma peça. Bata no chão para voltar.

2 - Após pular por uma série de cogumelos que te lançam, pare na plataforma que se balança. Acabe com os inimigos e vá correndo para a esquerda e pule para pegar a peça, tomando cuidado para não tocar os espinhos. Você pode cair aqui e seguir em frente com a fase.

3 - Quando chegar à parte com tetos de grama para se pendurar, pule para o da direita, desviando do inimigo de fogo. Então, se pendure no teto e suba para a esquerda.

4 - Ao vir a sequência de três hipopótamos pendurados em troncos, pule em cada um deles quatro vezes, o que fará com que eles caiam. Ao derrotá-los, surgirá uma peça à direita.

5 - Seguindo em frente, haverá duas cabanas penduradas e, depois, mais duas. Na segunda dupla, desça pendurado e você verá uma linha de bananas. Salte nas frutas e caia num barril de bônus. Pegue todos os itens e ganhe mais uma peça.

6 - Você chegará a uma parte da fase com um monte de cogumelos para pular e subir. Vá subindo pelo lado esquerdo e você pegará a peça.

7 - Depois, vá para o meio dessa parte dos cogumelos, e desça até o nível mais baixo. Você verá a peça. Caia para pegá-la, usando uma planta logo abaixo para subir de volta.

Fase 5-7: Wigglevine Wonders

1 - No começo da fase, suba na plataforma com um inimigo e pule novamente para chegar numa parte escondida com uma peça e um barril DK. Bata no chão à esquerda para descer.

2 - Após alguns cipós e bananas voadoras, você chegará numa plataforma com uma planta amarela no meio. Bata no chão e libere mais uma peça.

3 - Siga para a próxima plataforma e então suba para o topo da tela pelas plataformas. Você verá um espaço entre dois cipós, se pendure no primeiro e pule no meio para alcançar um barril bônus. Na fase de bônus pegue todos os itens e ganhe mais uma peça.

4 - Após passar pelo checkpoint, siga para a direita subindo as plataformas/degraus. No alto, pule para a esquerda, achando uma área escondida e um barril DK. Pegue o barril e jogue no saco de pano, liberando mais uma peça.

5 - Siga para a direita, você encontrará uma madeira rachada no chão perto de alguns inimigos voadores. Bata no chão nessa madeira para cair num barril que te jogará para cima, onde você encontrará algumas bananas e uma peça. Bata no chão para descer.

6 - Após se pendurar no cipó que voa para os lados, e desviar de alguns inimigos, você chegará numa plataforma com uma planta amarela no chão. Bata no chão onde ela está para abrir mais uma peça.

7 - Depois de mais uma sequência de cipós variados, você verá mais uma plataforma com uma planta amarela. Bata no chão onde ela está e ganhe mais uma peça.



Fase 5-8: Muncher Marathon

1 - Pegue o barril DK e resgate o Diddy. Pule em duas montanhas de ovos de cor laranja. Da segunda, salte e flutue para esquerda.

2 - Você verá uma planta amarela acima de um portão que você precisa rolar para destruir. Suba e bata para liberar uma peça.

3 - Após o portão, você verá uma peça no meio de um buraco que você precisa pular. Role em direção à peça e, assim que pegá-la, pule para não cair.

4 - Após saltar em ovos laranja novamente para subir numa plataforma, logo verá um arbusto. Vá para a esquerda e entre nele.

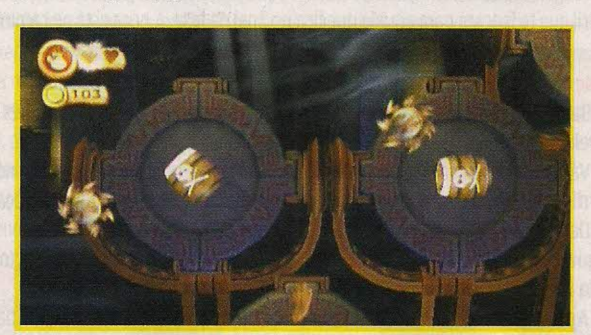
5 - Ao vir mais um portão vermelho, não o destrua. Desça para a esquerda, depois vá para a direita, passando por um arbusto embaixo do portão.

6 - Após se pendurar no cipó que voa para os lados, e desviar de alguns inimigos, você chegará numa plataforma com uma planta amarela no chão. Bata no chão onde ela está para abrir mais uma peça.

7 - Depois de mais uma sequência de cipós variados, você verá mais uma plataforma com uma planta amarela. Bata no chão onde ela está e ganhe mais uma peça.

Fase 5-K: Blast 'n' Bounce

1 - Saindo do começo você terá que rolar e pular em cima de um inimigo. Então, continue voando para a direita até a peça em cima do barril.
2 - Perto do final da parte dos barris, há um que roda em torno de um inimigo, parando em alguns lugares. Atire quando ele estiver para cima e para direita.
3 - No final da sequência de inimigos. Você deve pular em todos, pois a peça está acima do último.
4 - Na parte do fundo da fase. Você terá que pular num pneu de ouro para chegar alto e desviar de dois inimigos que voam ao redor da peça.
5 - Na parte na qual você se atira de barris. Se atire quando o barril estiver alto e você puder enxergar a peça.



MUNDO 6: CLIFF

Fase 6-1: Sticky Situation

1 - Ao vir três plataformas boiando no piche, pare na segunda e derrote os inimigos. Vá para a direita, fazendo com que o lado esquerdo da plataforma levante. Corra para a ponta esquerda e pule, alcançando um gramado no teto acima. Pendurado, siga para a direita para encontrar a primeira peça.
2 - Ao chegar à beirada de uma plataforma com um barril à direita, não pule nele, apenas siga para a direita e caia. Bata na pedra rachada no chão para ter mais uma peça. Se você ficar cheio de piche, bata no chão para se limpar.
3 - Depois de várias cachoeiras de piche você verá um balão e um checkpoint. Passe pelo checkpoint e volte um pouco para a esquerda. Observe o piche caindo próximo ao checkpoint e, quando aparecerem plataformas, suba na mais baixa. Espere ela descer, pegue a peça e aproveite as outras para sair dali.
4 - À direita do checkpoint você verá uma flor. Assopre-a.
5 - Você subirá bastante e encontrará um crânio gigante. Corra para a esquerda, pule e flutue para a esquerda até encontrar uma plataforma.
6 - De volta ao crânio, corra para a direita e pule, entrando numa caverna com uma zebra. É uma área bônus, pegue todos os itens e leve uma peça.
7 - Numa parte em que plataformas descem pelas cachoeiras de piche novamente, você verá a letra G e algumas pedras. Pouco depois, uma peça descerá.
8 - Após a última cachoeira você verá uma plataforma com um cacto. Nela, bata no chão rapidamente e ganhe mais uma peça.
9 - Perto do barril de final da fase, você chegará a uma plataforma com caveiras. Acabe com elas para a plataforma subir e descer nas pontas. Vá para a ponta da direita, e o lado esquerdo subirá. Assim, corra para a esquerda e pule para pegar a última peça.

Fase 6-2: Prehistoric Path

1 - Logo no começo, vá para a direita. Em vez de pular no barril, caia e siga saltando pelo poço de piche. Vá à área por debaixo das madeiras para encontrar um bônus. Como sempre, pegue todos os itens.
2 - Você passará por alguns tetos baixos com espinhos. Assim que vir a letra O, pule neles. A parte do teto onde está a letra é oca. Lá dentro há mais uma peça.
3 - Fique esperto quando a parte do carrinho acabar. E no fim, pule no inimigo mais alto para seguir nas plataformas mais altas da fase. Siga pela parte de cima até ver a peça, então corra e pule para alcançá-la.
4 - Quando chegar a parte em que você corre dentro de uma casca de ovo, preste atenção. Você verá uma peça e terá que pular no momento certo.
5 - Ao vir o barril do fim da fase, primeiro vá para a direita e destrua o cacto.



Fase 6-3: Weighty Way

1 - No começo da fase, vá para a esquerda e bata no cacto.
2 - Ao chegar à plataforma onde tem um barril voando apontando para a esquerda, não suba nele. Role para a direita, caindo da plataforma, e você verá a peça. Pule rapidamente para pega-la e cair em outro barril.
3 - Você chegará a uma plataforma que está ligada a um bloco coberto de grama. Rapidamente pule alto e para a direita dessa plataforma, antes que ela desça. Você entrará num bônus. Pegue todas as moedas e bananas para ganhar a peça.
4 - Após o próximo checkpoint e descer uma plataforma, você terá como ir para o fundo da tela. Lá, bata no cacto.
5 - Você descerá por mais uma plataforma pendúrada em uma corda. Durante a descida você terá que pular numa plataforma à esquerda e pular de volta na plataforma que desce, ficando em cima dela. Quando ela chegar ao fim da corda, corra e pule para a direita, flutuando até um barril que te lançará para a última peça da fase.

Fase 6-4: Boulder Roller

1 - No começo, assopre o moinho para descer uma plataforma. Suba nela e vá até o topo. Pule para se pendurar um cipó que fará surgir uma plataforma DK. Bata nela e bolas de espinhos começarão a rolar. Continue para a direita e pule no inimigo para alcançar a plataforma de madeira na qual você verá a letra K. Siga para a esquerda passando pela letra, role da plataforma e pule no ar, alcançando um barril que te levará ao bônus. Pegue todos os itens e ganhe a peça.
2 - Agora vá para a direita e bata num cacto perto de um esqueleto.
3 - Continue para a direita e, após mais um cacto, você verá uma flor azul. Assopre-a.
4 - Na parte onde bolas de espinhos rolam em direção da tela, você verá uma flor azul perto do fim. Assopre-a.
5 - Continue seguindo para a direita, até encontrar outra flor azul. Então suba pulando para a esquerda e verá a peça.
da fase.
6 - Após passar pela parte onde você se abaixa para evitar as bolas, você verá um cacto. Bata no chão para que ele solte a peça.
7 - Você chegará a uma descida seguida por uma subida, com um espaço no meio para você descer e se abaixar da bola. Ali no meio, bata no chão, até chegar à peça.



Fase 6-5: Precarious Plateau

1 - Perto do começo, você verá uma flor azul. Assopre-a. Agora pule e pule no inimigo para alcançar a caixa de madeira acima na área do começo. Bata na caixa para pegar Rambi. Você precisará dele.
2 - Após o checkpoint, corra destruindo o bloco com a cara do rinoceronte. Você irá para mais um bônus, onde deve pegar todos os itens para ganhar a peça.
3 - Bata no chão na plataforma DK para quebrar umas caixas e pule para a plataforma. Antes de entrar no barril, saia do rinoceronte e assopre a flor azul para ganhar uma peça.
4 - Na outra plataforma DK, bata no chão para surgirem blocos com a cara de Rambi. Destrua-os usando o animal e pegue a peça.
5 - Quando estiver no fundo da fase, perto do final, pegue as bananas voando em círculo. Cuidado! Rambi consegue derrotar quase todos os inimigos, menos os de fogo.

Fase 6-6: Crumble Canyon

1 - Assopre a flor azul no começo da fase.
2 - Após se atirar de um barril por cima de um buraco, vá para a esquerda e bata no cacto.
3 - Siga por algumas plataformas de madeira que caem até encontrar uma que se incline com um inimigo em cima. Derrote-o e vá para a direita da plataforma, fazendo o lado esquerdo subir. Corra para a esquerda e pule, pegando a peça no ar.
4 - Em determinado momento, você será jogado de um barril e verá uma descida para escorregar à direita. Em vez disso, caia pela esquerda da descida e você será lançado ao bônus. Pegue todos os itens e ganhe uma peça.
5 - Passe pelo próximo checkpoint e fuja de uma pedra gigante. Na descida você terá que pular numa caveira gigante para pegar a peça. Preste atenção para não errar.
6 - Após uma cerca pequena, você verá uma flor azul. Assopre-a.
7 - Quando estiver de novo em uma descida, fugindo de uma pedra, você encontrará outra cerca pequena. Pule nela e dela vá para a peça.
8 - Ainda descendo, você verá uma peça entre duas cercas no teto. Diminua um pouco a velocidade e pule exatamente para cima para alcançar a peça.
9 - A próxima peça está logo abaixo do barril do fim da fase. Em vez de entrar nele, caia no poço de piche.

Fase 6-7: Tippy Shippy

1 - Quando se pendurar no gramado do segundo barco suspenso, bata no buraco na parte debaixo esquerda para ganhar vários itens. Então, escale para o lado direito e pule na prancha indo para o terceiro barco. Você encontrará uma fase de bônus.
2 - Passe pelo checkpoint e encontre um navio que é atacado por lulas. Passe pelas duas primeiras e bata no chão na pedra para abrir a parte de baixo do barco. Então, vá para a esquerda para achar bananas e mais uma peça.
3 - Ao chegar a mais um navio, vá até o fundo dele. Procure uma banana entre dois inimigos atiradores de lula e caia para pegar a banana. Você irá para uma fase bônus.
4 - Ao sair do bônus, você chegará a um mato com uma plataforma gramada no topo. Se pendure e vá para a direita, baixando o lado direito da plataforma o máximo possível. Pule para a direita, para o navio, e do navio para cima da plataforma gramada.
5 - Perto do final, preste atenção nos pedaços de navio que caem, pois você terá que seguir rapidamente. Num dos últimos pedaços você terá que pular em um barril que te lançará para aquele que fica no final da fase. A peça está no caminho.

Fase 6-8: Clifftop Climb

1 - Bata várias vezes na plataforma DK logo no começo para que apareçam três caveiras. Pule nelas para ganhar moedas e a peça.
2 - Vá para a beirada à direita da primeira plataforma e caia, em vez de pular no barril. Você irá para um barril de bônus. Pegue todos os itens e ganhe uma peça.
3 - Depois de se atirar de um barril em uma série de plataformas, suba pela esquerda delas, usando uma mola para chegar numa plataforma com um cacto. Bata na planta.
4 - Após alguns blocos pendurados por cordas, pule e flutue para a esquerda para entrar em uma caverna. Você irá para um bônus.
5 - Perto do final você chegará a uma parte em que será atirado para cima por uma série de barris. Quando encontrar uma plataforma com um cacto, caia nela e bata nele.



Fase 6-K :Perilous Passage

1 - Tente ficar na parte do meio da tela enquanto subir.
2 - Subindo, você verá um bloco à esquerda pendurado em uma plataforma comprida. Corra e pule bem nele para revelar uma área secreta.
3 - Ao chegar à parte com uma plataforma-trampolim à direita, suba no bloco com desenho no meio. Entre nele pela direita.
4 - Pulando pelos trampolins, procure um lugar na parede esquerda que pareça mais grossa. Pule na plataforma ao lado dessa parede e atravesse-a.
5 - Procure uma parede grossa do lado direito agora, e encontre outra parte secreta, com a última peça da fase.



MUNDO 7: FACTORY

Fase 7-1: Foggy Fumes

1 - No começo, pule na plataforma superior esquerda do ventilador. Ele começará a rodar e bananas começarão a cair. Pegue todas, pulando pelas plataformas, mantendo o ventilador girando. Pegue também a moeda. Uma peça surgirá no meio. Pegue-a e siga em frente.

2 - No terceiro ventilador, pule numa viga à direita e, depois, salte dela para a plataforma ao lado.

3 - Após o checkpoint, vá para a esquerda e pule por uma parede de tijolos e chaminés. Você terá visto essa peça antes, quando estiver no fundo da fase.

4 - Quando estiver no fundo da fase de novo, siga até chegar aos ganchos que se mexem e suba numa plataforma à direita. Vire para a esquerda e assopre a fumaça para revelar uma peça.

5 - Desvie dos inimigos seguindo para a direita. Pule nas vigas pequenas acima. Dali, pule para a direita, alcançando uma área secreta.

6 - No topo de uma subida, assopre a corneta.

7 - Ao chegar ao próximo ventilador, pule na plataforma da esquerda dele, fazendo-o rodar e liberar a última peça.

Fase 7-2: Slammin' Steel

1 - Indo para a direita no começo, você chegará a plataformas pistão. Desvie da segunda para pegar um barril DK. Então volte para a plataforma que parece uma esteira de supermercado. Da parte esquerda da esteira, pule para a esquerda, alcançando uma plataforma vermelha e a primeira peça.

2 - Após ver a letra O, preste atenção para ver a plataforma alta com uma lâmpada. Suba nela, subindo no bloco se precisar, para alcançá-la e assopre a lâmpada.

3 - Você verá uma peça que parece impossível de alcançar. Suba no pistão que se mexe e será levado a uma área secreta, com um monte de bananas e a peça "inalcançável".

4 - Você chegará a uma parte onde o teto desce como uma prensa sobre você. Você verá pequenos espaços para se esconder no teto, quando ele desce. No segundo desses espaços, bata na rachadura no chão para acessar a fase bônus.

5 - Quando a fase se tornar uma subida vertical, você verá uma peça, um coração e um pistão que vem da direita. Tome cuidado com ele, role para a esquerda e pule para alcançar a peça.

Fase 7-3: Handy Hazards

1 - Logo no começo, vá um pouco para a direita. Você terá que subir na segunda mão em forma de soco (um punho), pular no bloco azul que é esmagado pela primeira (que vem do teto e do chão), e desse bloco no bloco azul com a peça à esquerda.

2 - Logo em seguida, espere o punho a direita subir, e suba na plataforma embaixo dele. À direita você verá dois punhos descendo juntos. Espere eles descerem, suba em cima do segundo deles e entre no barril. Você irá para um bônus. Pegue todos os itens e ganhe a peça.

3 - Após voar por alguns barris, você verá a peça no alto. Siga um pouco para a direita e entre em um barril, atirando-se para a direita. No próximo, em vez de se atirar para a esquerda para outro barril, espere o barril subir e se atire para a esquerda para cair em algumas plataformas. Siga pulando para a esquerda para encontrar a peça.

4 - A peça está acima do primeiro checkpoint. Vá para a direita e encontrará uma pilha de destroços. Suba nela e, do topo, pule para a esquerda onde há pequenas plataformas. Siga pulando e recolhendo bananas até encontrar a peça. Cuidado para não cair nas plataformas que se movem.

5 - Você verá a letra N entre dois pares de punhos que se esmagam. Suba em cima do punho de cima do segundo par e de lá pule na plataforma à direita para pegar a peça. Dali você verá a próxima peça.

6 - Desça e passe por baixo da parede, chegando às mãos que seguram caixas. Espere aparecer uma caixa na mão da esquerda, suba nela, e de lá pule para flutuar e pegar a peça à esquerda.

7 - Quando chegar a uma fileira de quatro mãos com caixas pule nas caixas antes que elas sejam retiradas, para chegar alto o suficiente para alcançar a peça.



Fase 7-4: Gear Getaway

1 - No começo, pegue o barril DK, mas não o jogue. Volte para a esquerda com ele, pule e acerte o alvo na parede esquerda. Você fará um buraco, pule nele e pegue a peça.

2 - Suba na primeira plataforma que se mexe. Quando ela estiver no alto, pule para a esquerda para acertar a luz pendurada. Ela soltará uma peça.

3 - Suba na segunda plataforma que se mexe e caia de seu lado direito, direto num barril. Você irá para uma fase bônus.

4 - Quando estiver no foguete, preste atenção ao vir uma linha de bananas e uma moeda. Pegue tudo e a peça aparecerá.

5 - Você chegará a duas rodas dentadas gigantes que rodam juntas, e terá que entrar no meio voando. A peça estará em um vão da de cima.

6 - Na área onde pistões vêm de cima e de baixo e se encontram, você verá uma linha de bananas. Siga por ela.

7 - Você terá que pegar todas as bananas e moedas que farão uma linha curva no ar.



Fase 7-5: Cog Jog

1 - Logo no começo, pule na lâmpada e ela soltará uma peça.

2 - Após se jogar de uns barris você chegará a uma plataforma. Caia à esquerda dela e você cairá num barril, pegando uma peça no caminho.

3 - Ao chegar às plataformas gangorras, tome cuidado para não escorregar. Acerte a lâmpada para ganhar mais uma peça.

4 - Após o checkpoint, uma plataforma irá te levar para cima. Pule dela e entre pelo cano à esquerda, para alcançar um bônus.

5 - Volte para a plataforma que te levou até o cano, mas dessa vez pule para a direita, acertando a lâmpada e liberando mais uma peça.

6 - Siga pulando e você verá uma torre giratória de três plataformas. No topo há uma peça.

7 - Pegue o barril à esquerda da torre que balança e vá até as duas plataformas compridas com saco de pano no meio. Acerte-o com o barril e ganhe uma peça.



8 - Entre no barril no meio das plataformas que voam em círculo. Se atire para a direita e de lá pule de volta para cima das plataformas que voam em círculo para pode pular e alcançar a peça.

9 - Nas plataformas em meio-círculo com grama, se pendure na grama. Espere a plataforma subir. No topo de uma delas estará a peça.

Fase 7-6: Switcheroo

1 - Essa fase tem botões azuis e vermelhos que ativam e desativam diversas plataformas. Siga para direita e não deixe de utilizá-los. Pulando nas plataformas, caminhe em direção à esquerda para entrar em uma pequena passagem. Role para a esquerda para derrotar os inimigos e pule no barril que te levará para o bônus. Pegue todos os itens.

2 - Você chegará a uma subida um pouco difícil com uma saída para a direita e mais plataformas subindo. A peça estará acima. Preste atenção nos botões azuis e vermelhos para conseguir pular e subir, alcançando a peça no topo.

3 - Após o checkpoint, liberte o Diddy. Pule de volta na plataforma quadrada vermelha. Dela, caia para a esquerda em uma plataforma azul e, então, pule para a esquerda subindo numa plataforma vermelha. Vá para a esquerda por mais duas plataformas vermelhas e então pule para subir nas plataformas azuis acima. Você precisará seguir pelas plataformas azuis para a direita, até flutuar e entrar num barril que te levará para o bônus. Pegue todos os itens.

4 - Passe pelo segundo checkpoint e pule subindo por uma série de plataformas, indo para a esquerda. Uma peça estará exatamente acima do checkpoint.

5 - Você terá que subir uma pirâmide de plataformas azuis e vermelhas para chegar ao barril do fim da fase. No meio dela, pule para a esquerda para chegar numa plataforma com a última peça da fase.

Fase 7-7: Music Madness

1 - No começo da fase, vá para a esquerda e pule, se pendurando no cipó. Isso abrirá uma porta. Entre e pegue a peça.

2 - Continue até o primeiro checkpoint. De lá, pule para a esquerda para subir em uma plataforma circular. Vá para a esquerda pelas plataformas desse tipo até alcançar um barril. Entre nela e você irá para o bônus.

3 - Na parte com diversas plataformas que se mexem, fique onde estão as plataformas mais baixas. Você verá a peça e terá que rolar para pegá-la e pular no ar para alcançar a próxima plataforma.

4 - Numa plataforma no meio de dois grupos de plataformas com martelos, você verá um inimigo robô de fogo. Não deixe ele te atrapalhar e bata na caixa no chão para ganhar mais uma peça.

5 - Abaixo de onde você vê a letra N, deixe o robô tonto pulando em cima dele. Bata no chão onde há uma porta para chegar a uma parte secreta. Bata no chão de novo e cairá numa parte mais baixa, onde achará a peça final da fase.

Fase 7-K: Treacherous Track

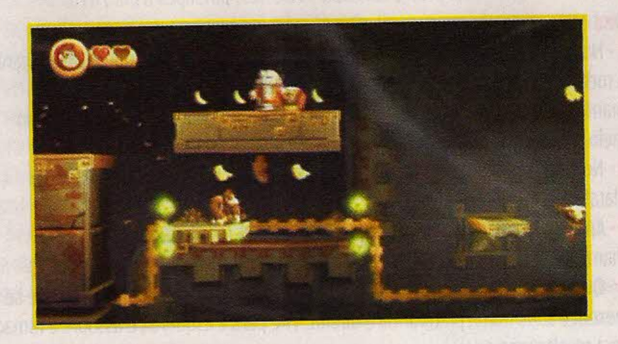
1 - Ao chegar perto da primeira peça, você terá que pular num barril e se atirar no botão. Pule rápido para a plataforma à direita para pegar a peça.

2 - Perto da segunda peça, você terá que sair da plataforma que se mexe. Corra para a direita, pule de uma argola que te lança para atingir o botão e cair de volta na plataforma. Você terá que cair na peça, e voltar para a plataforma.

3 - Você terá que subir num bloco grande, pular e flutuar para pegar a peça.

4 - Você terá que pular da plataforma que se move e pegar a peça caindo numa argola que te lança de volta para cima, para voltar à plataforma.

5 - Você chegará numa parte onde deve pular alguns espinhos e um inimigo voador. Então, caia direto na plataforma que se mexe. Isso te levará para baixo de uma plataforma onde a peça estará. Você terá que pular logo em seguida em cima de um inimigo, mas fugindo dos espinhos.



MUNDO 8: VOLVANO

Fase 8-1: Furious Fire

1 - Vá para a direita no começo e caia na parte mais baixa. Continue indo para a direita para achar a parte secreta e mais uma peça.

2 - A próxima peça estará no alto, mas você não conseguirá alcançá-la assim que a vir. Siga para a direita até a plataforma acima da letra O e de lá pule para a esquerda. Você chegará numa sequência de plataformas mais altas que te levarão até a peça.

3 - Após o checkpoint, siga pela plataforma mais alta. Você verá um caminho vertical. Bata no chão para alcançar a plataforma mais baixa dessa área. Vá para a esquerda para encontrar um barril que te levará para a fase bônus. Pegue tudo aqui para ganhar a peça.

4 - Ao se pendurar num cipó você fará surgir três plataformas, que ficam no lugar por pouco tempo. Pule rapidamente para a direita, e depois para a esquerda pelas plataformas. Pegue a peça antes que as plataformas caiam.

5 - Ao vir a letra G, caia na passagem à esquerda dela. Siga por esse caminho para a esquerda até chegar a uma área secreta. A peça estará lá.



Fase 8-2: Hot Rocket

1 - No começo, vá para a direita. Pule na primeira plataforma gangorra. Fique do lado esquerdo, para levantar o direito. Corra para a direita e pule para alcançar um barril que te lançará para o bônus. Pegue todos os itens.

2 - No foguete, bolas de fogo te seguirão. Tente ficar no meio da tela. Uma bola de fogo destruirá uma rocha, liberando a peça bem na sua frente.

3 -Após a segunda peça tente voar baixo, perto da lava, sem cair.

4 - Após ver a letra N, você verá uma sequência de bananas. Pegue todas.

5 - Ao entrar na caverna estreita, você terá que desviar das pedras que caem e fugir da lava. Pegue todas as bananas aqui e a peça aparecerá acima de uma pedra. Pegue-a tomando cuidado para não bater, e termine a fase.

Fase 8-3: Roasting Rails

1 - Entre no primeiro barril que você alcançar e se atire na pedra à direita. Quando abrir, ande para a direita em vez de se atirar. Não pule no barril, caia do lado direito

e entre em outro barril, indo para o bônus.

2- No carrinho, não pule na sequência de bananas que te leva para um barril no fim do trilho. Caia e pegue a peça, pulando dali no barril.

3- Assim que cair no próximo carrinho, pule naquele que estiver mais acima. Ande até o fim desse trilho superior para pegar a peça e pule para não morrer, caindo no carrinho de baixo.

4- Depois do checkpoint, vá de carrinho até a parte onde você fica a pé de novo. As plataformas se afundam então você terá que se mexer rápido. Bata na caixa na plataforma e pegue a peça, tomando cuidado para não cair.

5- Após andar de carrinho de novo, no final dos trilhos pule e se pendure no teto gramado. Vá rápido para a direita antes que o teto caia. Um teto cairá a sua frente e você subirá nele. Dele pule para a esquerda para pegar a peça, e siga para a direita, se pendurando na grama novamente.

Fase 8-4: Smokey Peak

1 - A primeira peça está à direita do início, mas é inalcançável. Vá para a direita e bata no chão em uma plataforma DK. Isso irá descer uma plataforma, onde você deve subir. Bata na caixa para liberar Rambi, o rinoceronte. Com ele, volte para o começo e destrua o bloco com a cara dele na parte de cima. Você irá liberar uma área com a peça.

2 - A próxima peça está no topo de uma montanha de blocos. Saia do rinoceronte e pule nos dois inimigos para alcançar o topo das pedras e pegar a peça.

3 - Ao encontrar uma série de bananas voando em círculo, pegue-as e ganhe mais uma peça.

4 - Acerte um bloco com a cara de Rambi no alto para descer uma plataforma com uma peça. Desça do animal, suba nas pedras e na plataforma para pegar a peça. Volte para o rinoceronte.

5 - Ao chegar ao barril de fim da fase, saia do rinoceronte. Vá para a direita, pule e flutue para a direita, chegando numa plataforma com a última peça. Pegue-a e volte.

Fase 8-5: Bobbing Basalt

1 - No começo da fase, bata na caixa e ganhe a primeira peça.

2- Passando pelas plataformas que saem da lava, você encontrará um inimigo. Pule nele e, dele, pule na peça acima. Derrube-o da plataforma se quiser uma moeda.

3 - Bata numa plataforma DK para uma torre começar a afundar na lava. Rapidamente entre na passagem dela, pegando todas as moedas e bananas. Se pegar todas, levará a peça.

4 - Logo após o checkpoint, pule num barril para ir para o bônus. Pegue todos os itens aqui para ganhar a peça.

5 - Siga pela plataforma comprida. No final dela, assopre o moinho e a peça cairá, junto com umas bananas.

6 - Pegue o barril DK perto do checkpoint e leve-o com você. Chegando a parede de pedras com uma cara do Donkey Kong cuspindo lava, jogue o barril nela. Você irá para um bônus.

7 - Encontre uma flor e assopre-a.

Fase 8-6: Moving Melters

1 - egue o barril no começo e leve-o, desviando de uma série de perigos. Jogue o barril quando encontrar o saco de pano, acertando-o e liberando a peça.

2 - A próxima peça estará embaixo de uma plataforma. Suba numa roda de perda e siga nela indo para a esquerda. Quando ela chegar embaixo da plataforma, pule para pegar a peça e subir.

3 - Quando estiver andando em outra roda de pedra, indo para a direita, fique de olho na peça que sairá da lava e seguirá a roda. Pegue-a e pule para a direita para não cair na lava.

4 - Ao sair da roda, pule numa plataforma pequena à esquerda e assopre o moinho. Uma plataforma descerá. Pule nela e siga nela para ir para o bônus. Pegue todos os.

5 - Perto do fim da fase, você terá que pular, subindo pelas plataformas de uma estrutura afundando. Vá para a direita para não perder a peça antes que ela afunde.

Fase 8-7: Red Red Rising

1 - Pouco após a letra K, você cairá numa plataforma gangorra. Fique do lado esquerdo e fique de olho na bolha de lava à esquerda. Quando você a vir, pule para a esquerda e caia numa plataforma que é levantada pela lava. Ela te levará para uma área bônus. Pegue todos os itens aqui e ganhe a peça.

2 - Quando a fase se tornar uma subida, preste atenção na peça a sua esquerda. Ela estará meio escondida nas pedras. Pule nas plataformas pequenas do lado esquerdo para alcançá-la.

3 - Subindo ainda, pilares de pedra deitados virão pelos lados da fase. Cuidando para não ser esmagado ao pegar a peça à esquerda. Observe que ela se mexe junto com o pilar. Seja rápido.

4 - Essa peça sai do lado esquerdo da parede enquanto um pedaço de pedra vai para a direita. Pule pelas três plataformas pequenas e caia rapidamente para pegar a peça e voltar para o caminho.

5 - Preste atenção nos pilares que saem da parede, a peça sairá junto de um deles.

Fase 8-K: Five Monkey Trail

1 - Pule na plataforma DK e no barril que te levará ao primeiro desafio. Pegue as cinco moedas sem ser atingido para ganhar a peça.

2 - Pegue as cinco moedas sem ser atingido pelas estátuas e ganhe mais uma peça.

3 - Você terá que subir nas plataformas no topo da tela, pulando na cabeça dos inimigos. Pegue as cinco moedas e ganhe mais uma peça.

4 - Sem cair da roda, pegue as cinco moedas sem ser atingido e ganhe mais uma peça. Fique perto do centro para não cair.

5 - Pule entre as plataformas, pegando as cinco moedas sem ser atingido.

MUNDO 9:

Fase 9-1: Golden Temple

1 - Após derrotar o inimigo no meio da plataforma de pedra, bata bem no meio do chão para abrir a peça.

2 - Pule pelas frutas azuis, pegando todas as bananas até chegar a uma plataforma de pedra. Volte pegando as bananas no topo da próxima fileira de frutas azuis que descem. No final pule no morango para pegar a peça.

3 - Pegue todas as bananas que giram ao redor da banana gigante e a peça aparecerá. Espere um lado da fruta subir para alcançar a peça.

4 - Acima de três morangos voadores, aparecerão bananas. Pegue todas sem cair e ganhe uma peça.

5 - Perto do final aparecerão laranjas. Continue pela área com as bananas rodando. Pule quando elas estiverem baixas e siga até o final, onde está a última peça. Macacos me mordam! Acabou! NW





As dicas dos jogos mais quentes!



KINGDOM HEARTS RE: CODED (DS)



DESBLOQUEIE O MODO TEATRO E O FINAL SECRETO:

Para assistir a qualquer cut scene do game quantas vezes quiser é preciso desbloquear o modo Teatro. É simples. Basta terminar o jogo. E se você coletou mais de 20 troféus enquanto estava jogando, entre neste modo e libere um final secreto.

MARIO SPORTS MIX (Wii)

DESBLOQUEIE JOGADORES:

Siga as instruções e desbloqueie os personagens convidados de *Final Fantasy* e *Dragon Quest* do título esportivo do encanador. As dicas servem para qualquer modalidade (basquete, vôlei, hóquei e queimada).

Moogle: conclua o torneio Mushroom Cup Slime ou derrote-o em uma das disputas secretas no modo campeonato.

Slime: vença 28 partidas de uma única modalidade esportiva.

Cactuar: jogue 60 partidas de uma única modalidade ou derrote-o em uma das disputas secretas no modo campeonato.

Ninja: conclua a Star Road, uma série de pequenos desafios que surgem no torneio Star Cup.

White Mage: conclua por duas vezes a Star Road.

Black Mage: conclua por duas vezes a Star Road.

DESBLOQUEIE CENÁRIOS:

Peach's Castle: termine a Mushroom Cup.

Daisy Garden: vença a Flower Cup. Não disponível na modalidade vôlei.

Bowser's Castle: derrote Bowser no torneio Star Cup.

Starship: complete o the Star Cup.

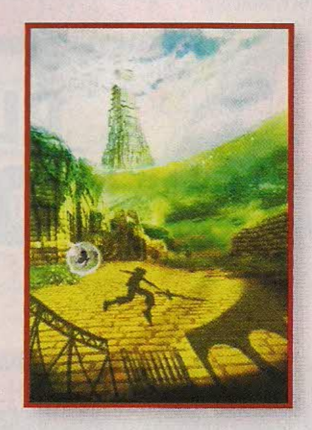
Waluigi Pinball: jogue 35 partidas de qualquer esporte. Não disponível na modalidade basquete.

Ghost Ship: jogue 40 partidas de qualquer modalidade.

Wario Factory: termine uma partida que seja sediada nesta quadra, mas somente no modo campeonato.

Koopa Beach: termine uma partida que seja sediada nesta quadra, mas somente no modo campeonato.

LOST IN SHADOW (Wii)



DESBLOQUEIE UMA ARMA:

Faca: aperte e segure o botão C enquanto o jogo carrega.

Mude a cor da ponteira do Wii Remote:
Uma curiosidade. A sombra da fada que ajuda o personagem principal é um tipo de ponteira. Sempre que você aponta o Wii Remote para a tela da TV, o pequeno ser vira um tipo de scanner e mostra os melhores caminhos a serem seguidos.

A cor natural da fada é azul, mas dá para alterá-la. Basta não usar o controle um, que é indicado pela cor azul nos menus do Wii. Se você trocá-lo pelo segundo controle, por exemplo, verá que a fada ficará vermelha.

CAVE STORY (WiiWare)

DESBLOQUEIE UM NOVO MODO:

Curly Story: derrote Curly no Modo História.



Veja finais diferentes do jogo
Final 1: derrote o último chefe sem passar pela área Sacred Grounds.
Final 2: termine a área Sacred Grounds.

DESBLOQUEIE ROUPAS ALTERNATIVAS

Assim que vir a tela inicial do game, aperte os botões do Wii Remote de acordo com uma as sequências abaixo. Depois que você fizer isso, a mensagem dizendo "Pressione o botão A para começar" deverá aparecer.

Roupa azul: segure o B e aperte 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1 e direcional para cima.
Roupa vermelha: segure o B e aperte 1, 2, 1, 2 e 2.
Roupa amarela: segure o B e aperte 1, 2, 1, 2, 1 e direcional para baixo.
Fantasia de Halloween: segure o B e aperte 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 2 +, +, -, - e direcional direito.
Roupa de Natal: segure o B e aperte 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 2 e direcional esquerdo.

ARMA VOADORA

Arma voadora
Use a Machine Gun como um foguete quando estiver no nível 3. Apenas pule, aponte a mira da arma para baixo, dispare e flutue com o impacto!

NATAL EM CAVE STORY

Mude o relógio do Wii para os dias 24 ou 25 de dezembro e Quote ficará com a cara de um duende.

TROCA DE ARMAS

Assim que derrotar Curly na Sand Zone, você poderá trocar sua Machine Gun pela Polar Star. Mas não faça isso. Espere um pouco, pois quem não faz a troca na primeira vez tem direito a uma segunda chance. E esta é bem melhor, já que a arma oferecida é a Spur, a mais potente de todas.



PLANETA POKÉMON

MATEUS LÔBO

O PRIMEIRO CAMPEÃO DO DE4

Na edição anterior, vocês acompanharam parte da trajetória de *Pokémon* na matéria sobre os 15 anos da série e puderam conferir que o maior torneio nacional dos monstrinhos, o Desafio à Elite dos Quatro Brasileira, completará dez anos. Para falar sobre o DE4, a **NW** conversou com o primeiro campeão, o João Paulo Nogueira, ou Lorde Noga.



Nome: João Paulo Nogueira
Nick: Noga ou Lorde Noga
Idade: 30
Joga Pokémon desde: 1998

Durante o período em que foi responsável pela seção de *Pokémon* na NW, qual foi a matéria mais empolgante que você fez?

Preparar revista-pôster no estilo de uma Pokédex era intenso! Havia muita informação para condensar, decidir o que era essencial para os jogadores, conseguir imagens de todos os Pokémon em boa resolução e caçar erros sem parar. Infelizmente, passaram alguns que os leitores nunca me deixaram esquecer. E em todo evento tinha alguém para apontá-los.

O que mais gostava era a oportunidade de mostrar ideias, estratégias ou informações que eram bem restritas nas comunidades online para o público geral. Algumas pessoas até hoje não fazem ideia de quão bem construída e formulada é a mecânica dos jogos *Pokémon*.

Em outubro de 2001 você foi o vencedor da primeira edição do DE4. Alguma vez imaginou que dez anos depois ainda teríamos grandes campeonatos no Brasil?

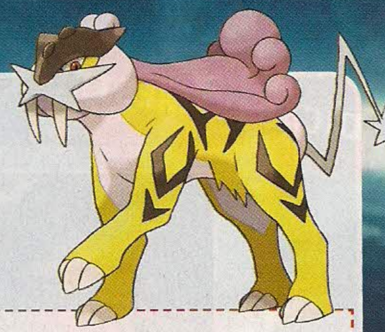
Nunca duvidei do poder da marca *Pokémon*, mas também nunca parei para pensar de verdade nisso. Nossa, os dez anos passaram rápido demais. Depois de conhecer o Eric Araki no DE4, ele me apresentou a ideia do que seria a Liga Oficial *Pokémon Clube Evolution*, com ginásios como torneios regionais e tudo mais. A ideia era boa e foram anos de muito trabalho. Com o tempo, os veteranos se aposentaram e prodígios despontaram para conduzir a Liga. Para mim, o que manteve essa máquina de competição ativa até hoje não foi nada mais do que a paixão que os fãs têm pelo jogo. Isso gerou amizades que ajudaram bastante na hora de organizar os torneios. Só quem está lá na organização sabe a

dor de cabeça que dá, mas é muito gratificante ver os treinadores se divertindo juntos.

Qual é a melhor lembrança da época da revista Pokémon Club?
Pokémon estava muito em alta. Era uma sensação muito boa ver que bastante gente jogava, estava interessada na revista, participava e realizava encontros. As melhores lembranças que eu tenho são desses eventos. Morava em Brasília, então, só tinha oportunidade para encontrar os amigos nessas datas em São Paulo. Várias viagens com essa galera me arrancam um grande sorriso sempre que me lembro delas. Durante os dez anos também vi pequenos treinadores se tornarem adolescentes e se transformarem em adultos.
É legal conversar com eles e ver a empolgação nos olhos quando se lembram daquela época. E se for para escolher uma única lembrança, acho foi ter telefonado para o meu irmão caçula assim que venci o DE4. Disse que tinha ganhado um Game Boy Advance para ele.

Depois de 15 anos, podemos dizer que *Pokémon* é mais bem aproveitado pela geração nascida após o ano 2000. *Pokémon* manterá todo esse sucesso por mais 15 anos?
Como eu falei, confio na marca *Pokémon* e mais ainda na Nintendo. Sempre digo para meus amigos que meus filhos serão treinadores Pokémon, com direito a Pokébola de borracha e pelúcias para brincarmos! Tenho esperanças de que o sucesso continue.

Qual sua versão favorita?
Pokémon Silver, que evoluiu para *Pokémon SoulSilver*. Foi com ela que me tornei campeão, que realmente me interessei pela mecânica do jogo. O remake resgatou uma emoção que estava latente na minha memória e enriqueceu a experiência de forma esplendorosa. Capturar os lendários na *SoulSilver* é épico demais!

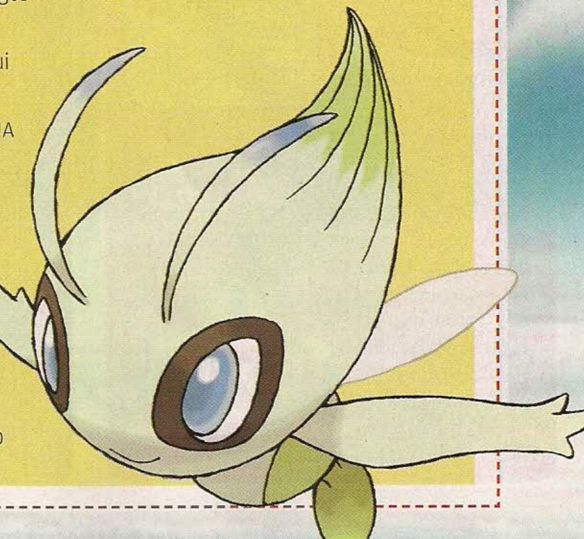


POKÉMON EXCLUSIVOS PARA TODOS

Com tantos eventos Wi-Fi, os brasileiros não estão mais sofrendo para obter Pokémon exclusivos. Normalmente, tais monstrinhos têm características diferentes, como golpes exclusivos ou coloração variada. Há alguns anos era impossível conseguir um monstrinho especial, ao menos que você fosse ao local de distribuição. Desde o segundo semestre de 2010, um turbilhão novidades relacionadas a *Pokémon* aparece constantemente em destaque. Podemos dizer que o motivo se explica pelos momentos finais da quarta geração e o início da quinta. Com o final de mais uma geração, monstrinhos exclusivos foram liberados em eventos oficiais. É o caso dos lendários Raikou, Entei e Suicune, distribuídos na loja norte-americana GameStop em janeiro e fevereiro e, logo depois, via Wi-Fi.
O mais interessante é que, caso você transfira qualquer um dos três lendários para uma das versões de *Pokémon Black & White*, um evento especial será ativado no seu jogo, fazendo Zoroark aparecer em um determinado local. É uma forma de interação bastante criativa entre os jogos da franquia.

Esse não é o único evento que possui tal tipo de interação. O Celebi que foi distribuído nas lojas GameStop nos EUA também ativa um evento que faz com que você receba Zorua, pré-evolução de Zoruark. O Pokémon especial foi distribuído no México, Chile e também no Brasil.
O começo de uma nova geração também é motivo para mais uma leva de distribuições. No Japão, o marketing do anime é feito por meio de jogos e vice-versa. Três Pokémon foram distribuídos entre o final de 2010 e o início de 2011. Cada um deles pertencia a um dos personagens principais do anime (Ash e seus dois novos acompanhantes). Depois do evento, houve o anúncio de mais um Pokémon do Ash que seria distribuído via Wi-Fi. Desta vez tratava-se do Zuruggu, um monstrinho que tinha acabado de nascer de um ovo entregue ao protagonista.

O anúncio dos eventos é feito no final do episódio do anime, algo que infelizmente não temos por aqui. Quem comprar *Black & White* na época do lançamento terá a chance de conseguir o Liberty Pass, um item que permite o jogador acessar uma parte especial do mapa, onde está localizado o Pokémon lendário Victini. O item estará disponível entre os dias 6 de março e 10 de abril no Nintendo Wi-fi Connection.
Pelo visto, o número de eventos Pokémon vai aumentar consideravelmente na quinta geração. Esperamos que, além daqueles wi-fi, seja possível obter mais alguns monstrinhos especiais em lojas do Brasil, assim como ocorre em outros países.



DICAS DO MESTRE



Nome: Leonardo M. de Lima Santos
Nick: Dark Jigglypuff
Idade: 16 anos
Joga Pokémon desde: 2006

CAMPEÃO DE MAIS DE 35 TORNEIOS ONLINE E MEMBRO DE UM DOS TRÊS MAIORES FÓRUNS POKÉMON DO BRASIL, O ELITE DOS QUATRO ONLINE, DARK JIGGLYPUFF É UM PRODÍGIO.

Qual Pokémon você mais gosta de usar em torneios? Por quê?
O Jirachi. Você nunca sabe o que ocorrerá antes de ele dar o primeiro golpe. E isso pode mudar o rumo da batalha. Ele tanto pode usar Trick quanto Calm Mind, e só depois você terá noção do que pode ser feito para evitar a estratégia do oponente.

Qual é o Pokémon que você menos deseja enfrentar em uma luta?
Infernape! É o pesadelo de qualquer jogador que utilize times baseados em defesas. Tenho sempre que prestar mais atenção em minhas trocas quando me deparo com um.

TYRANITAR

Tipo: Rock/Dark
Item: Choice Scarf
Nature:Jolly
Ability: Sand Stream
EVs: 6 HP/252 Atk/252 Speed

GOLPES:
- Crunch
- Earthquake
- Pursuit
- Stone Edge

Como qualquer outro time de sandstorm, a equipe é dependente do Sand Stream. Neste caso, o Pokémon escolhido para isso foi o Tyranitar. Está enganado quem pensa que ele só joga areia em campo.
Ele acaba com alguns Leads, sem que eles prejudiquem significativamente o time. Azelf com explosion é um exemplo. Quando meu adversário começa com um Pokémon counter natural para o Tyranitar, como Machamp, troco logo para Gliscor. No caso de um Lead Jirachi, Swampert é perfeito para uma troca.



GLISCOR

Tipo: Ground/Flying
Item: Leftovers
Nature: Impish
Ability: Sand Veil
EVs: 252 HP/
252 Def/4Speed

GOLPES:
- Aerial Ace
- Earthquake
- Roost
- Taunt

Gliscor é minha defesa física de prestígio. Entra na hora da troca quando preciso aguentar golpes físicos que prejudicam bastante meu time. Alguns exemplos: Machamp com Dynamicpunch, Scizor de Choice Band, Jirachi de Scarf e Breloom com Substitute. Ele também é ótimo para usar Taunt tanto em Forretress quanto em Skarmory, evitando Entry Hazards. Aerial Ace com STAB ajuda a causar alguns ataques super efetivos.

CRADILY

Tipo: Rock/Grass
Item: Leftovers
Nature: Careful
Ability: Suction Cups
EVs: 252 HP/
4 SAtk/252 SDef

GOLPES:
- Recover
- Hidden Power [Rock]
- Grass Knot
- Stealth Rock

O Cradily durante o sandstorm atinge incríveis 516 pontos de Especial Defesa, ótimo para entrar na frente de Latias com Choice Specs, perdendo apenas 37% a 43% de seu HP para Draco Meteor. Por aguentar muitos golpes especiais, ele normalmente consegue colocar Steath Rock em campo. É um Counter para Suicune, Heatran, Zapdos, Jolteon e Gengar. Sua ability é um grande trunfo, pois ela permite que ele não seja expulso da arena, mesmo se o adversário usar golpes como Roar.

JIRACHI

Tipo: Steel/Psychic
Item: Leftovers
Nature: Bold
Ability: Serene Grace
EVs: 252 HP/
224 Def/32 speed

GOLPES:
- Calm Mind
- Wish
- Psychic
- Thunderbolt

Jirachi é basicamente o centro da equipe. Entra a qualquer hora do jogo e tenta utilizar Calm Mind para aumentar seus atributos especiais. Também tem como função recuperar o HP do time em horas críticas. Resiste bem aos golpes do tipo Dragon, que são bem destrutivos, e têm uma forte presença no jogo.



FORRETRESS

Tipo: Bug/Steel
Item: Chesto Berry
Nature: Relaxed
Ability: Sturdy
EVs: 252 HP/60 Atk/198 Def

GOLPES:
- Rapid Spin
- Earthquake
- Rest
- Spikes

O trabalho do Forretress é simples: aparecer nas horas mais oportunas e colocar o máximo de Spikes na arena. Se houver algum Steath Rock em meu campo, ele usa Rapid Spin para que eu possa fazer trocas sem dano. Caso haja necessidade, ele pode recuperar o HP com Rest, acordando logo em seguida por conta do Chesto Berry.



SWAMPERT

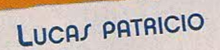
Tipo: Water/Ground
Item: Leftovers
Nature: Careful
Ability: Torrent
EVs: 252 HP/4 Def/
252 SDef

GOLPES:
- Waterfall
- Sleep Talk
- Curse
- Rest

Swampert mostra seu potencial durante o fim da batalha quando o adversário já está desgastado pelos Entry Hazards em campo e sem Pokémon que causem grandes danos. Swampert tenta utilizar o máximo de curses, aumentando seu ATK e sua DEF. EVs lhe permitem suportar um Grass Knot de um Infernape com Life orb e de outros monstrinhos que não sejam do tipo grass.



Counter Pokémon: monstrinho que consegue neutralizar ou ser imune à estratégia de um adversário.
Lead: Pokémon que inicia uma batalha. **Entry Hazards:** Golpes que "armam armadilhas" na arena, como Spikes, Toxic Spikes e Stealth Rock. **Same Type Attack Bonus:** STAB é um bônus de 50% que o Pokémon recebe ao usar golpes de seu tipo.



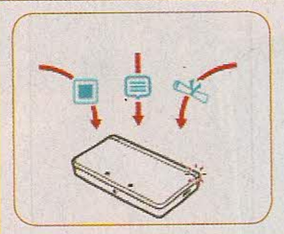


LUCAS PATRICIO

Nostalgia, informação e muita cultura gamer

TOP 10: RECURSOS DO 3DS

O grande atrativo do Nintendo 3DS é, obviamente, a terceira dimensão. Mas existem muito mais recursos incríveis no portátil. Eis a nossa lista daqueles que mais esperamos!



10 SPOTPASS

O SpotPass permite que o 3DS faça pequenos downloads, mesmo se estiver em standby. Com uma conexão Wi-Fi de internet, ele vai se preocupar em manter o seu sistema atualizado. Bem prático!



9 SENSOR DE MOVIMENTOS

Girar o portátil e inclina-lo para os lados será uma forma adicional de controlar naves, carros e qualquer outra ideia maluca que os desenvolvedores tiverem.



8 STYLUS AJUSTÁVEL

A caneta do 3DS quer ser perfeita. Para que isso se transforme em realidade, a Nintendo criou uma nova Stylus ajustável que tem um cabo retrátil. Todos podem jogar de forma confortável.

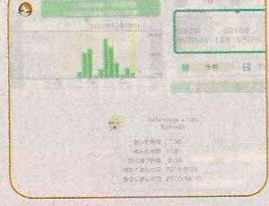


7 MII STUDIO

Os Mii's vão ganhar uma versão de bolso! No 3DS será ainda mais divertido criar essas representações de nós mesmos. Será possível tirar uma foto e deixar que o 3DS monte o personagem.







6 PEDÔMETRO

Jogou *Pokémon HeartGold & SoulSilver*? O aparelho que acompanha o jogo é um contador de passos! A Big N gostou e colocou um marcador dentro do 3DS. Todos poderão usá-lo de forma ainda mais criativa.



5 LOJA ONLINE

Lá poderão ser comprados jogos da mesma linha do DSi Shop e também clássicos do Game Boy e Game Boy Color. Resta saber se haverá jogos de GBA e de portáteis de outras empresas, como o GameGear.

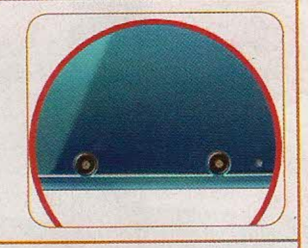
4 RETROCOMPATIBILIDADE

O 3DS será compatível com os jogos do Nintendo DS e com os comprados na loja do DSi, que poderão ser transferidos para o portátil. Isso garante que você possa carregar seus jogos favoritos no seu videogame.



3 FOTOS EM 3D

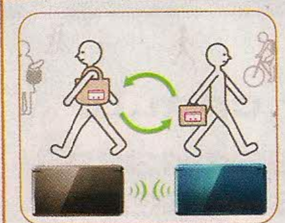
Além da interna, duas externas foram estrategicamente localizadas na carcaça do portátil para que ele possa tirar fotos em 3D. Sério, é por essa e por outras que o 3DS não tem como dar errado...





2 REALIDADE AUMENTADA

Sucesso na demonstração do 3DS em janeiro, o aplicativo dá vida a criaturas que aparecem na tela quando a câmera do aparelho foca em cartões especiais. Ideia promissora!



1 STREETPASS

Seu 3DS está na mochila e você vai à escola. E, na volta, você percebe que alguém que tema *Super Street Fighter IV 3D Edition* trocou informações contigo. Forma passiva e divertida de se interagir.



OBJETOS DE DESEJO

COMUNIDADE

Porque gamer gosta de colecionar

Gostar de quebrar a cuca? Que tal deixar o gênero dos puzzle virtuais de lado e encarar um verdadeiro quebra-cabeças com temas do Mario? Gostou? Então confira nossas dicas!



SUPER PUZZLE GALAXY

O quebra-cabeça é um pôster com os personagens do incrível *Super Mario Galaxy*, um dos melhores jogos de todos os tempos. São 550 peças que formam uma figura de 18 x 24 cm.
Preço: US$14,99
Onde comprar: http://toysnjoys.com

NEW PUZZLE BROS

Quer algo mais simples? Que tal um quebra-cabeças baseado na aventura portátil do bigodudo? Essa figura de New Super Mario Bros. tem 300 peças e é uma ótima opção para presentes.
Preço: US$29,95
Onde comprar: http://toysnjoys.com



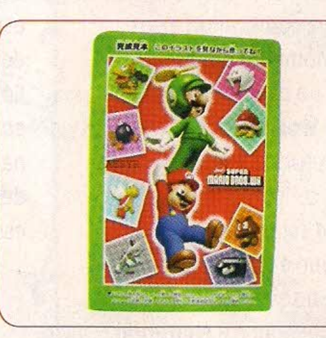


DE TUDO UM POUCO

O cenário escuro e com várias partes parecidas promete ser um desafio. O legal é que a imagem possui vários personagens do mundo do Mario. São 300 peças e diversão garantida!
Preço: US$29,95
Onde comprar: http://toysnjoys.com

IRMÃOS PUZZLE

Quer algo mais exótico? Então que tal o quebra-cabeça dos irmãos Mario com as fantasias de *New Super Mario Bros. Wii*. Que tal? A dificuldade será ler as instruções em japonês.
Preço: R$20,00
Onde comprar: http://mercadolivre.com.br



VÍDEOS INCRÍVEIS

Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet

PARA DENTRO DA TELA!

Link: http://buble.me/f9c8f

Ele já apareceu na **Nintendo World**, mas em uma edição comemorativa do Nintendo 3DS, não podemos deixar de recomendar o vídeo que nos encantou quando a Nintendo anunciou o novo portátil, na E3 de 2010. Você se lembra do Reggie rindo do Miyamoto e do Iwata correndo dentro da tela do DS? Hora de rever!







O espaço para você falar o que quiser!

CARTA DO MÊS

ALEGRIA, ALEGRIA

Amigos,
Desejo a vocês um mol de obrigados (coisa de nerd, mas simboliza a quantidade de obrigados que um simples infinito não contemplaria). Vocês não sabem a minha felicidade neste final de ano e início de 2011. Primeiro, *Donkey Kong Country Returns* lindo na prateleira.
Foi de babar alucinadamente, pois quando o vi na minha mão não aguentei de emoção. Joguei como há muito tempo não jogava um game. Zerei ele rapidão. Quando minha explosão de euforia estava começando a passar, tive outro momento em estado alfa: brilhando, no cantinho da banca. Era a **Nintendo World** sobre *Donkey Kong Country Returns*! A matéria ficou incrível! Só não concordo muito que *Donkey Kong 64* seja uma porcaria. Mas concordo que é longo e não respeitaram muito a série *Country*. *Returns* é tudo de bom e a **Nintendo World** é magnífica. Tenho até um álbum de figurinhas que foi lançado antes da revista com o mesmo nome. Já mandei cartinhas nunca publicadas, mas eu entendo. Vocês possuem muitos fãs e eu sou um deles.

Juliano Baruch
Campinas – SP

Olá, Juliano
A redação e muitos nintendistas ficaram entusiasmados com o retorno do gorilão à forma consagrada nos anos 1990. E teve muita gente que voltou aos tempos de garoto. Em relação à crítica de *DK64*, veja a resposta que demos para o Edgard.

POLÊMICA

Caros editores,
Escrevo para comentar sobre um detalhe da matéria publicada na edição 141 sobre o game *Donkey Kong Country Returns*. A matéria ficou excelente, super completa e detalhada, comentando sobre os games anteriores da franquia. Realmente, foi ímpar.
Porém, me chamou a atenção a frase do redator a respeito do game *Donkey Kong 64*. Ao citá-lo na matéria, o redator escreveu que "foi uma verdadeira porcaria".
Claro que se comparado com lançamentos recentes, *DK 64* deixa muito a desejar, e mesmo se comparado a seus antecessores lançados para o SNES, o game não foi exatamente o que se esperava. Mas acho que chamar o game de "verdadeira porcaria" foi injusto.
Fora isso, gostaria de parabenizar a equipe pelo excepcional trabalho feito nas últimas edições. Compro a revista desde a nº 1 e posso dizer que em todos esses anos essa é a melhor fase.

Edgard Cortes Gama Junior
Rio de Janeiro – RJ

Oi, Edgard
Confesso que recebemos muitas mensagens sobre o assunto. Algumas a favor e muitas contra a crítica do nosso colaborador sobre *Donkey Kong 64*. No entanto, devemos lembrar que se trata de uma opinião pessoal. Respeitamos os argumentos dele, assim como respeitamos o direito daqueles que não concordaram com o que foi publicado.

ASSINATURA

Há alguns meses comprei uma **NW** em uma banca aqui perto. A capa era sobre o *Wii Sports Resort*. Hoje, dia 21 de janeiro de 2011, comprei a edição 141. Na capa, o Donkey Kong. Não me lembro bem qual foi o mês daquela revista, porque ela não está mais comigo. Porém, fiquei por um longo espaço de tempo sem comprar a revista por vários motivos. O maior deles é o deslocamento. Falei com a minha mãe que havia gostado das revistas e disse que as comprarei todos os meses. E eis que surge uma dúvida. Existe algum lugar onde poderia fazer a assinatura e recebê-la em casa?

Ruben Siedlarczyk
São Paulo – SP

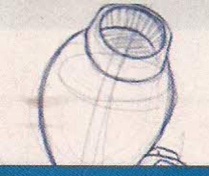
Olá, Ruben
Quem bom que você quer nos acompanhar mensalmente. Bem, no site www.popster.com.br você encontra todas as informações para fazer sua assinatura da NW, como preço e forma de pagamento.

CHACOTEIEM OS OUTROS

Tenho 13 anos e, mesmo com a pouca idade, aproveitei a era 8-bit jogando diversos games de NES. Quem marcou nessa época não foi o NES, foi o Master System. Tanto que até hoje sou fã de Sonic. Fui conhecer a Nintendo nos últimos quatro anos, pois antes só era fã de Pokémon. Agora sou fã de praticamente todas as franquias da Nintendo. Vou fazer logo meu pedido. Gostaria que falassem dos títulos ruins de Master System. Acho que minha carta não vai pra revista, mas só de vocês usarem o palpite ficarei satisfeito.

Daniel Gregio
Nova Iguaçu – RJ

Olá, Daniel
Não é porque você é Segista que sua carta não apareceria aqui. Nós, nitendistas, já fomos inimigos mortais. Agora é só paz e amor. A sugestão é legal e vamos falar com o Mano Faixa Preta. Vai que ele topa!



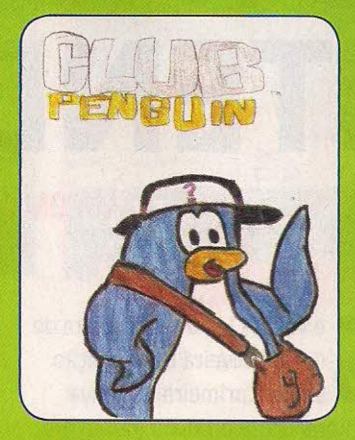
HOT PAINT

BY ROCK LASER GAMES

Envie sua obra de arte e participe!



Pedro Barbosa de Souza Filho
Idade: 20 anos
Onde: Taubaté – SP



Gabriel Marranghello Leão
Idade: 10 anos
Onde: Porto Alegre – RS



Glauco Oliveira Lima
Idade: 14 anos
Onde: Diadema – SP



Gabriela Batista Bastos
Idade: 14 anos
Onde: Manaus – AM



Davi Chalita Meneguelli
Idade: 13 anos
Onde: São Gonçalo – RJ





Natalia Zimmermann
Idade: 14 anos
Onde: Rio do Sul – SC

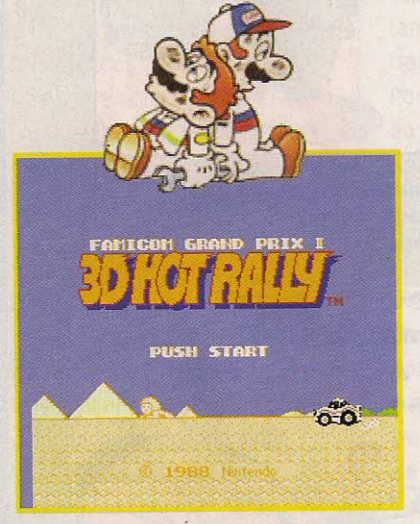
GANHADOR
VINICIUS SIQUEIRA MOCCI
Idade: 13 anos
Onde: Barueri – SP
Comentário: O pessoal da redação adorou a ideia do Vinicius, que colocou lado a lado Links de diferentes idades e aparências. Pelo capricho do desenho, ele ganha o jogo *Mario Sports Mix*!

Novidade! Agora, a nossa seção é patrocinada pela Rock Laser Games.
Mande sua carta para: Rua Medeiros de Albuquerque, 415 - pavimento superior. São Paulo - SP. CEP: 05436-060. Escreva HOT PAINT no envelope e coloque nome, idade e endereço. Faça o mesmo atrás do desenho. Se quiser, envie a arte para redacao@nintendoworld.com.br com 200 dpi de resolução.

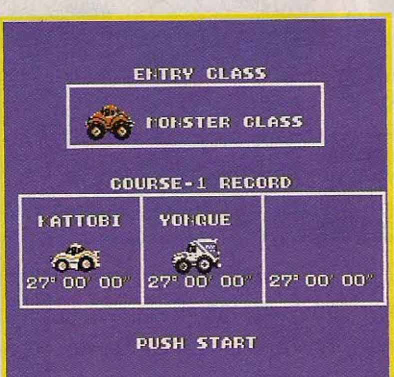
NOSTALGIA NINTENDISTA

FAMICOM GRAND PRIX II: 3D HOT RALLY

> André Onofre







Se você já leu a reportagem do Carlos Oliveira nesta edição sobre a primeira tentativa da Nintendo de produzir games em terceira dimensão, já sabe que a história não é nova. Tudo começou com os óculos eletrônicos do Famicom 3D System, de 1987. Com apenas seis títulos lançados para o periférico, um dos destaques é o *Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally*, uma produção da Big N com a subsidiária HAL Laboratory, que chegou às lojas japonesas em 14 de abril de 1988. Para jogá-lo, no entanto, era necessário colocar mais um periférico no aparelho: o Famicom Disk System.

Antes de analisarmos o game em si, é importante que você, leitor, tenha noção do quão "primitivo" esse negócio era. O Famicom Disk System era um trambolho (ou uma bugiganga, jeringonça, como preferir) grande e pesado, composto de duas partes básicas: uma preta, o adaptador de RAM, e uma vermelha, que era maior do que o próprio console. O adaptador de RAM era encaixado no local dos cartuchos e tinha a função de adicionar incríveis 40 kb de memória RAM, para que dados de games fossem armazenados. Usando um cabo específico, o adaptador de RAM era conectado à parte vermelha, que era o local em que eram colocados os "cartuchos" do Famicom Disk System.

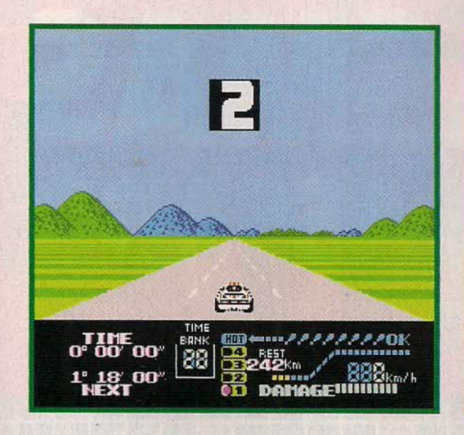
As aspas na palavra cartucho não são à toa. Você ainda se lembra do disquete de 3,5 polegadas? É, aquele mesmo que seu pai falava que era o suprassumo da tecnologia. Pois é, era esse o "cartucho" do Famicom Disk System. Mas não se iludam: os 112 kb de armazenamento desses disquetes eram algo fenomenal naquela época. Hoje eu acho que não cabe nele nem um sprite do Mario.

Lançado apenas no Japão, o sistema foi uma tentativa de tornar menos cara a produção de jogos. Era mais barato colocar um título em um disquete do que em um cartucho.

Mas vamos ao que, de fato, interessa: o game. A primeira coisa que chama a atenção é que Mario e Luigi estão na capa, em cima de um carro, soltando poeira atrás. O encanador, aliás, já estampara a capa do título antecessor, o *Famicom Grand Prix: F-1 Race*, de 1987, que não tinha suporte para 3D. Seria *Hot Rally* o pai de *Mario Kart*? Talvez, se ao jogá-lo a gente visse um dos bigodudos dirigindo. Eles só aparecem em um único momento do jogo, que será mencionado mais à frente.

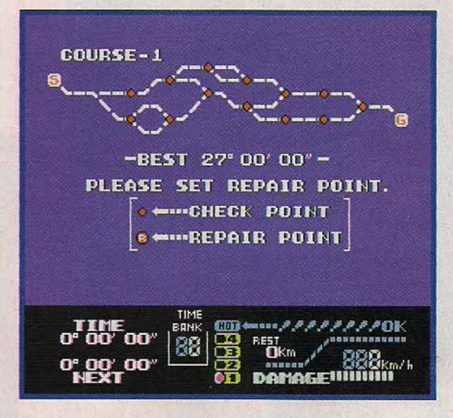
Outra coisa que chama a atenção é que o jogo tem loading! Sim! Você não leu errado! Quando você insere o disquete no Famicom Disk System, seleciona seu carro e a pista, surge a singela mensagem na tela: "Set side B". O jogador precisava então







SERIA Hot Rally o pai de Mario Kart?



remover o disquete e recolocá-lo, dessa vez com o lado invertido. E, logo após isso, há um pequeno loading, de cerca de cinco segundos.

Ao passar da clássica tela de "Push Start", o jogador usa os botões laterais do direcional para escolher entre três carros: um branco, um azul e um vermelho. Um acelera mais, outro é lento mas é bom em curvas, e o terceiro é mais balanceado. Apertando para cima e para baixo, escolhe-se entre iniciar o jogo, as opções, e mais duas outras. Ao escolher o carro e iniciar o game, surge a opção para escolher entre uma das três pistas. Com a pista escolhida e após a troca de lado do disquete e o loading, é hora de finalmente começar a jogar de verdade.

Assim que a corrida começa, o jogador se depara com um painel com diversas informações na parte inferior da tela. Dois marcadores de tempo, um indicador de marchas, um velocímetro, uma espécie de barra de energia do carro e um indicador de turbo. O primeiro indicador de tempo, obviamente, mostra há quantos minutos você está correndo. O segundo indicador, logo abaixo do primeiro, mostra o tempo mínimo para chegar ao checkpoint. Assim, se o segundo indicador mostrar 01:00:00, você tem um minuto para chegar ao checkpoint. Se você não chegar dentro do tempo reserva, de 20 segundos, ele começa a contar. O detalhe é que, ao chegar ao checkpoint com o tempo extra contando, ele não zera. Assim, se você usou 15 segundos da sua reserva, só terá mais cinco para usar depois. Se mesmo com o tempo extra você não atingir o checkpoint é Game Over!

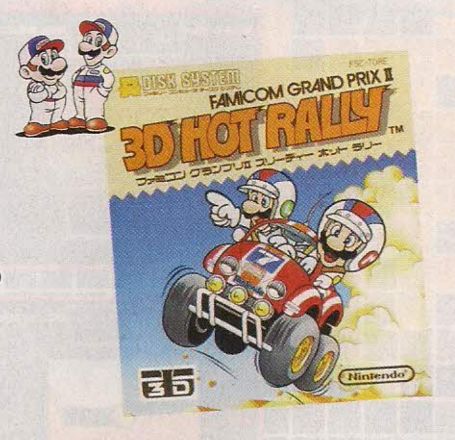
O indicador de marchas é bem direto: se você não passar a marcha, o carro não anda. O velocímetro mostra a velocidade (dãã!). A barra de energia fica logo abaixo do velocímetro e é diminuída quando seu carro colide. Obviamente, se essa barra de energia se esvaziar, é o fim.

Mas, nem tudo está perdido. Basta pausar o game e pedir um conserto. E quem é que aparece para consertar seu carrão? Claro, Mario e Luigi!

Você realmente achou que os irmãos iam aparecer na capa do título para nada? Você pode até não ser um bom motorista, mas seu carro estará em ótimas mãos. *Eu agarantio!*

Por fim, falta o indicador de turbo. Tal indicador é simbolizado por oito exclamações, que ficam acima do velocímetro. Durante a corrida, você encontrará os Hot Dash, balões com a letra H. A cada balão pego, uma exclamação acende. Acendendo as oito, seu carro atingirá a velocidade máxima, que é de 300 Km/h, e você conseguirá fazer as curvas sem sair da pista por quinze segundos. Nada mal hein!

A jogabilidade do game é bastante simples. O A acelera e o B freia. O jogo me lembra mais *Top Gear* que *Mario Kart*. Talvez o fato de que Mario e Luigi só apareçam para consertar seu carro seja um dos motivos. Além disso, você



nunca viu (e provavelmente nem vai ver) o encanador a 200 Km/h. Outra coisa mais "radical" que acontece, por assim dizer, é que os veículos saltam de vez em quando. Sabe aquelas cenas de filmes de ação com carros (tipo *Velozes e Furiosos*) em que, logo após uma pequena subida, o veículo "voa" pela pista?

Pois então, isso ocorre aqui também. Imagino que esse simples acontecimento devia causar furor e excitação nos japoneses que jogaram o game na época.

Graficamente, os carros são bem desenhados e o jogo como um todo é bastante colorido, mas há um problema na pista. A paleta de cores das laterais pode cansar um pouco a vista.

Por fim, o jogo ainda suportava outro periférico, o Disk Fax. Com ele, os jogadores podiam mandar seus tempos de Time Trial para a Nintendo para concorrer a prêmios. Um precursor dos sistemas de ranking online? Provavelmente. NW

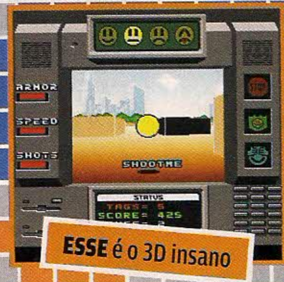


FANTASMAS DO PASSADO

Um jogo que estava à frente de seu tempo?

> Mano Faixa Preta





ESSE é o 3D insano





EPISÓDIO DE HOJE:

FACEBALL 2000

Eu estou ultra empolgado com o lançamento do Nintendo 3DS. Acho que todos estamos.

Originalmente achei que a Nintendo estava dando um tiro no pé, pois a graça do portátil é justamente ser um console retrô que usa tecnologia moderna. Ele nunca precisou de firulas em terceira dimensão para conquistar os jogadores nintendistas.

Mas o tempo passou e novas informações sobre o console vieram. A tecnologia do aparelhinho parece bem avançada e, após ver o que ele é capaz de fazer, mudei de ideia e me interessei pela possibilidade de carregar uma versão em 3D de *Street Fighter IV* para onde quer que eu vá.

Claro, hoje em dia, 3D é uma tecnologia interessante que, quando bem usada, pode fazer toda a diferença em um filme ou videogame (*Avatar* que o diga). Mas antigamente... não era bem assim.

O NES teve alguns games em 3D em sua lista infindável de títulos, como foi o caso de *Rad Racer* (que é muito elogiado até hoje, duas décadas após o lançamento). O jogador precisava utilizar os clássicos óculos para obter o efeito tridimensional prometido. Era arcaico, mas bastava para nossas mentes infantis e impressionáveis.

Então, chegou a era do Super Nintendo e, com ela, o advento dos games poligonais. Muitas produtoras entenderam que "estes eram o novo passo na revolução tridimensional" e mandaram ver com esta nova e ainda pouco explorada tecnologia.

Os resultados eram patéticos e não tridimensionais na maioria dos casos, como aconteceu com *Faceball 2000*. Basicamente, tenta ser um jogo de Tiro em Primeira Pessoa poligonal, duas coisas que eram demais para a capacidade do Super Nintendo na maioria das vezes. Vocês se lembram da versão de *Doom* para o console, não? Ah! Falarei deste game eventualmente também. Sejam pacientes.

Enfim, em *Faceball 2000*, o jogador guia uma bolinha sorridente, um "Smile" por assim dizer. Seu objetivo é atravessar um labirinto e balear todos os outros smiloids que estiverem no caminho. Só assim para que a saída da fase apareça e ele possa prosseguir.



CARINHAS felizes, mas ordinárias

Para a época, esta ideia era interessante e, se tivesse sido bem produzida, tenho quase certeza que *Faceball 2000* teria sido um dos melhores games lançados para o SNES. Infelizmente, sua execução foi menos que estrelar e, como resultado, tornou-se um título tão divertido e interessante quanto ver alguém enfiar laranjas na boca.

Faceball 2000 é irritante por ser impossível de se terminar.

Não difícil. *Super Contra* é difícil, *Double Dragon* é difícil, *Yo! Noid*... bem, *Yo! Noid* pode ser classificado como tortura cruel e desumana, mas ainda dá para terminá-lo com algum suplício e um pouco de sofrimento. No entanto, *Faceball 2000* é IMPOSSÍVEL, mesmo, de ser terminado.

É extremamente difícil se guiar pelos cenários, pois todas as paredes dos labirintos são iguais, os oponentes são muito mais ágeis que seu personagem e saem da mira antes que você possa atirar. E seus disparos são tão lentos, que é possível criar um filho até ele entrar na faculdade no momento em que os projéteis atingem os inimigos.

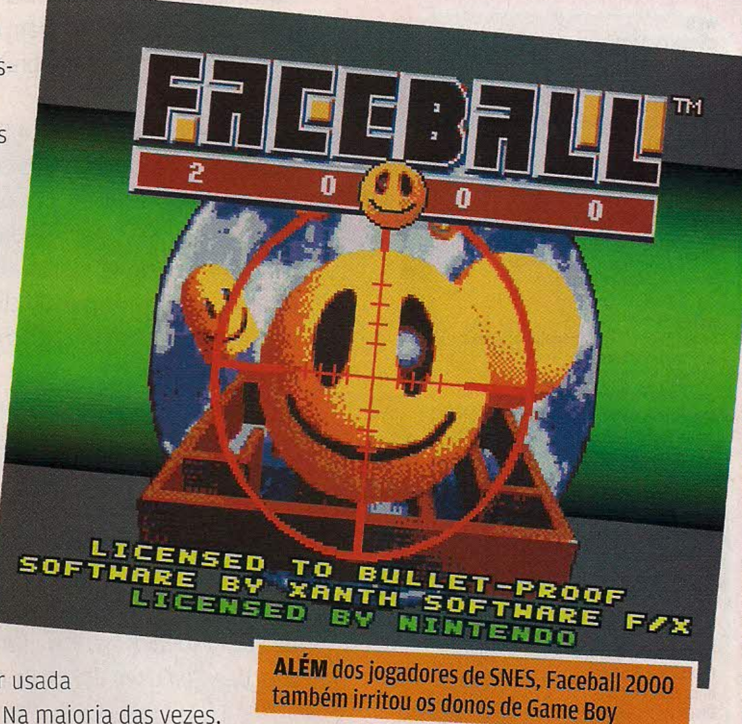
Para piorar, não há como saber de onde vêm os tiros dos adversários sorridentes. Você só irá perceber que foi alvejado ao ver sua energia diminuindo... e diminuindo... e diminuindo... até sua morte, quando o inimigo responsável lhe desejará um bom dia. Argh!

Como sal na ferida, é possível usar os mais diversos tipos de códigos para trapaças neste game: energia e vidas no máximo, munição virtualmente infinita e o que mais te der na telha, e nada fará a menor diferença. Os oponentes limparão o assoalho com sua carinha sorridente e lhe desejarão bom dia mais uma vez.

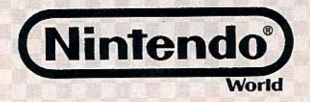
No final das contas, *Faceball 2000* caiu na obscuridade, sendo lembrado apenas por monstruosidades como eu, que por alguma razão inexplicável, dedicam metade de seu tempo a horrores do passado.

Aprendemos com este game que 3D é uma tecnologia complicada, que não pode ser usada mundanamente. Na maioria das vezes, o resultado não é em três dimensões e tudo que ele causa em seus usuários é uma dose de frustração imensa.

A Nintendo não aprendeu nada e, dois anos depois, em 1995, lançou o Virtual Boy, provando que nos escritórios da empresa devem existir árvores de dinheiro. NW



ALÉM dos jogadores de SNES, Faceball 2000 também irritou os donos de Game Boy



Tambor

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Viliegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Fernando Filho

EDITOR-ASSISTENTE
Igor Andrade

ARTE
Dani Ianni e Lívia Lorena

REDAÇÃO
Amer Houchaimi, Carlos Oliveira, Geraldo Juno Cecilio, Gustavo Assumpção, Lucas Patricio, Luis Amaral, Luis Andion, Mano Faixa Preta, Mateus Lôbo, Rafael Neves, Ricardo Syozi, Sérgio Estrella e Thais Piovesan

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985

DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO
Fone: (11) 2369-0984
Fax: (11) 3031-2275

ASSINATURA
www.popster.com.br

NÚMEROS ATRASADOS
atendimento@tambordigital.com.br
www.comix.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0982 - de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br
R. Medeiros de Albuquerque, 415. Pavimento superior. São Paulo - SP
CEP 05436-060
Fone: (11) 2369-0983

Revista Nintendo World, edição 143
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

Voa, Mario. Voa!

NINTENDO DE CROCHÊ

Norte-americana faz sucesso ao recriar personagens de games usando lã

Igor Andrade

De dia, Myndi Y. é contabilista. De noite, a garota é artesã. Desde criança gosta de produzir trabalhos manuais, principalmente com linhas e tecidos. Na juventude em Long Beach, Califórnia, já sabia usar máquinas de costura.

Mas ainda faltava alguma coisa: conhecer as técnicas de crochê para produzir bonecas. Há pouco mais de um ano, a norte-americana resolveu aprendê-las assistindo a vídeos no YouTube. "Aí poderia esculpir meus trabalhos, mas usando fios de lã em vez de argila".

Hoje, aos 24 anos, a garota chama a atenção de vários sites e revistas de games por um motivo óbvio. Suas inspirações são personagens de jogos da Big N. Principalmente, Mario e o Reino do Cogumelo. Não é à toa que o banheiro dela é decorado com cenários de *Super Mario Bros.* "Nintendo é o amor da minha vida! Mesmo jogos antigos de NES ocupam um lugar no meu coração. Eles me lembram de quando eu era criança".

Um pouco maior que os 14,5 centímetros do Wii Remote, cada boneco do encanador leva de quatro a cinco horas para ficar pronto e é vendido pela internet para todo o mundo. Os valores variam conforme as taxas de entrega do país do cliente, mas nos Estados Unidos um Mario crochetado custa menos de US$ 6.

Houve certa relutância da própria Myndi em comercializá-los. "No começo, realmente não queria vender nenhum deles. Sentia quase como se estivesse dando meus filhos para estranhos. Mas recebi muitos pedidos e ficou mais fácil deixá-los ir".

O preferido de Myndi é o Raccoon Mario, de *Super Mario Bros. 3*. Na lista há outras criações, como um filhote de metroid, da franquia de mesmo nome e Octorok, da série *Zelda*.

O valor, relativamente baixo para venda dos trabalhos, é apenas para arcar com as despesas com lã e mão-de-obra. "É apenas um hobby durante um momento de descanso". Em contrapartida, a garota não aceita encomendas, pois não gosta de recriar o mesmo trabalho artesanal por diversas vezes. "Além de uma ocupação, é uma terapia. Se está dando certa até agora é porque não há pressão de ninguém. É, para mim, um ótimo passatempo. Senão, fica chato e deixa de ser divertido". E também não aceita ajuda de outros artesãos para evitar que algo saia errado.

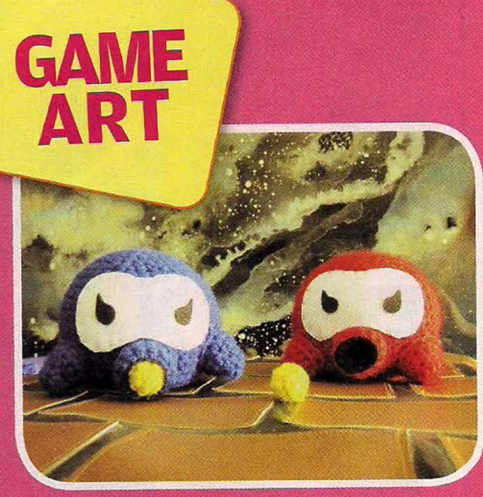
Foi assim que ela se encorajou a produzir itens diferentes, como um cachecol da Piranha Plant. E, dessa forma, Myndi demonstra sua dedicação pela Big N.

"Sinto que meu amor pela Nintendo foi ficando maior conforme crescia. Agora sou capaz de apreciar cada trabalho, cada história, cada personagem de seus jogos. E eu realmente amo fazer os bonecos de crochê, adoro cuidar de cada detalhe, de cada uma das tantas partes diferentes de cada um".

Myndi Y. posta imagens de seus trabalhos no site **www.flickr.com/photos/enemyairship/**









ANTES DE KIRBY

Feito de 386 quadrados de lã de mais ou menos 9 x 9 centímetros, o tapete de Raccoon Mario é o trabalho mais conhecido de Myndi. Demorou um mês para ficar pronto e é o primeiro projeto da artesã, feito logo após ela aprender a fazer crochê.



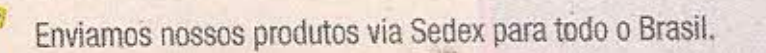






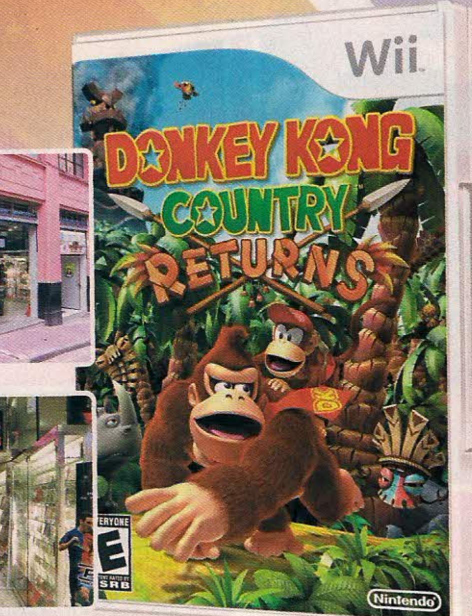




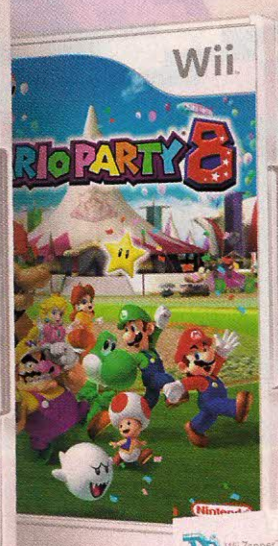


*Ofertas válidas por tempo limitado ou enquanto durarem os estoques. Imagens ilustrativas. Todos os logos e títulos de jogos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.

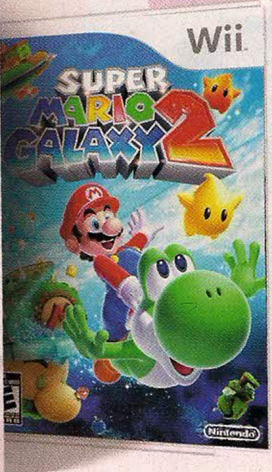
Donkey Kong Country Returns
Compre e ganhe um boné exclusivo*



Mario Party 8
Compre e ganhe uma camiseta exclusiva*



Mario Galaxy 2
Compre e ganhe uma camiseta exclusiva*



Epic Mickey
Compre e ganhe um chaveiro do Mickey*









Wii Zapper
Por um preço super especial, venha conferir*

Aproveite as promoções

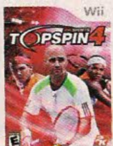
Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua visita.

mapa de localização



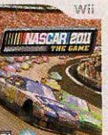
últimos lançamentos:















Visite nossa loja:

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia). A 200m. da estação São Bento do Metrô.

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 9h às 17h.

Aceitamos os cartões

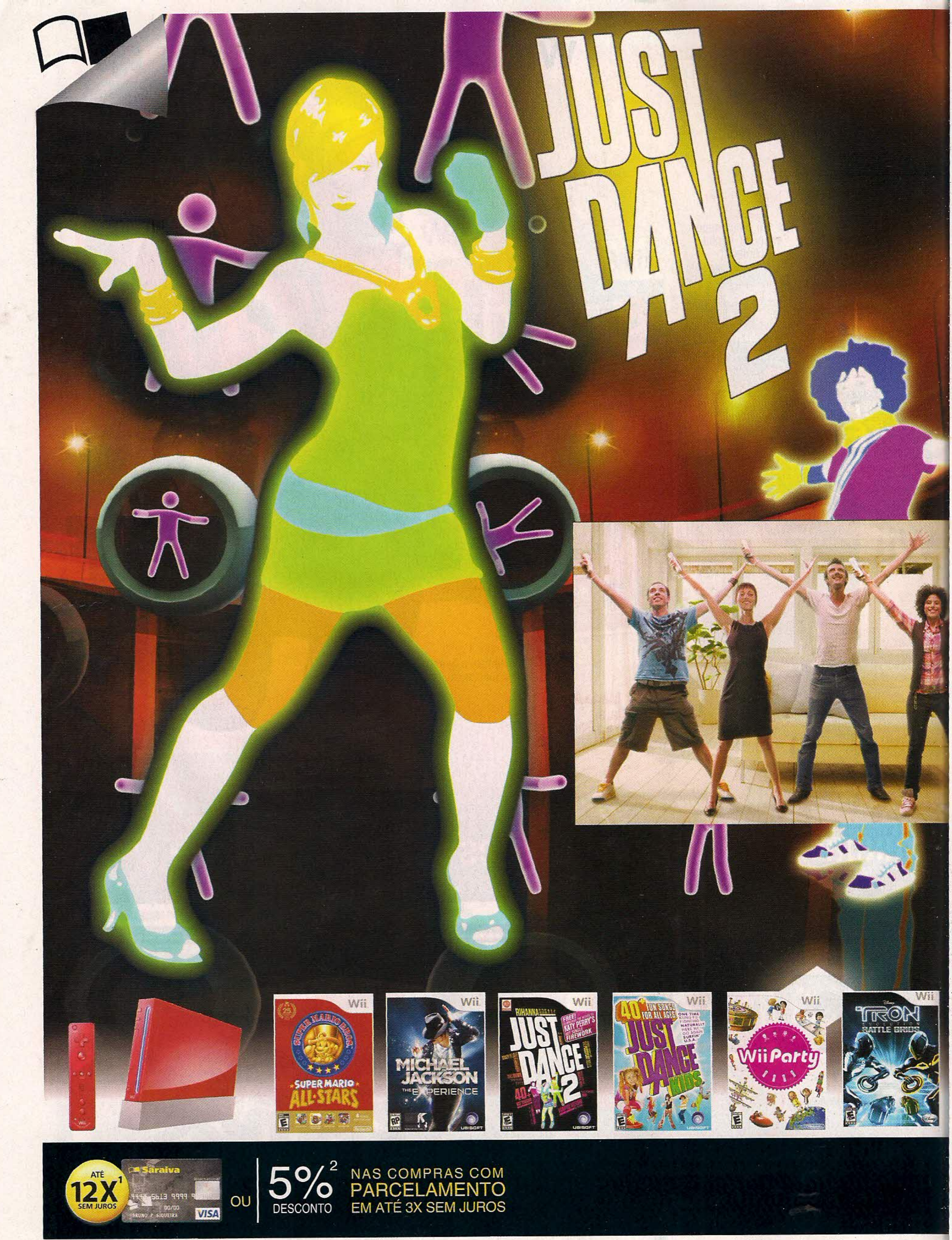











JUST DANCE 2
SUPER MARIO ALL-STARS
MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE
JUST DANCE 2
JUST DANCE KIDS
Wii Party
TRON EVOLUTION BATTLE GRIDS
ATÉ 12X[1] SEM JUROS
Saraiva
VISA
OU
5%[2] DESCONTO
NAS COMPRAS COM PARCELAMENTO EM ATÉ 3X SEM JUROS
1. O parcelamento em até 12x sem juros é válido somente para alguns produtos pagos no Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima na loja. 2. O desconto de 5% é cumulativo e válido somente para pagame
profissional, estudantil e/ ou associação conveniada à Saraiva (exemplo: OAB, Cartão Educador, vale-livro, etc.).Consulte demais categorias nas lojas.